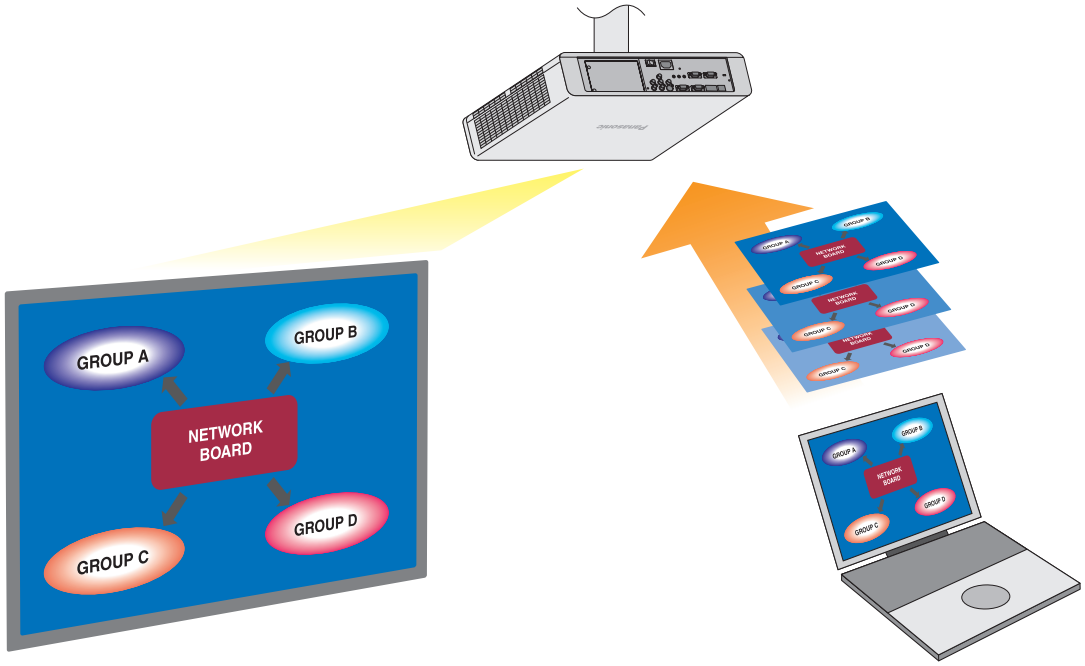
Panasonic

Manuel d'utilisation

Wireless Manager ME 5.5

Wireless Manager mobile edition 5.5

Macintosh



Sommaire

Accord de licence logicielle 3
Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil 4
Consignes de sécurité 6

Ce que vous pouvez faire avec Wireless Manager mobile edition 5.5 7
Vérifiez votre ordinateur 10
Environnement nécessaire pour les ordinateurs à connecter 10

Installation/Désinstallation du logiciel 11

Configuration requise 11

Connexion avec un réseau local sans fil 13
Connexion sans fil simple 13
Nom des pièces dans l'écran de recherche 14
Connexion "S-MAP" 16
Connexion "1-4/U" 17
Connexion "Recherche du PC" 19
Messages d'erreur de connexion 21
Connexion via le point d'accès 22

Connexion avec un réseau local câblé 23

Sélection des adaptateurs 24

Autres opérations de connexion 25
Fonctionnement lorsque la saisie d'un mot de passe est requise pour la connexion 25
Autre recherche 25
Connexion automatique par "Connexion d'un clic" 26
Quittez Wireless Manager 27

Projection par diverses méthodes 28
Description du lanceur 28
Mode Direct 30
Mode Multidirect 31
Commutation d'un style à un autre 31
Style multi 4 écrans 32
Style index 4 écrans 33
Style index 16 écrans 35
Mode Direct multisource 36
Mode Multidirect multisource 38

Fonctions pratiques 40
Transmission de zone désignée 40
Fonction obturateur 41
Fonction pointeur 41
Fonction commande WEB 41

Options de configuration 42
Options de configuration 42
Transmission 42
Paramètres des touches de raccourci 43
Autres 44
Informations de version 44

Terminologie 45
Foire aux questions 47
GNU LICENSES 50
Marques de commerce 57

Accord de licence logicielle

L'utilisation de ce Logiciel est régie par les conditions définies dans cet Accord de licence logicielle.

● Article 1 Licence

Les utilisateurs obtiennent la licence du logiciel (c'est-à-dire les informations enregistrées ou contenues sur le CD-ROM, le mode d'emploi ou autres), mais le droit d'auteur ou la propriété intellectuelle du logiciel ne se transfèrent pas aux utilisateurs.

● Article 2 Utilisation par un tiers

Le Preneur de licence ne peut transférer le Logiciel à un tiers ni autoriser un tiers à utiliser ou copier le Logiciel, gratuitement ou non.

● Article 3 Restrictions de copie du Logiciel

Le Preneur de licence peut faire une seule copie du Logiciel, dans son intégralité ou en partie, à des fins de sauvegarde uniquement.

● Article 4 Ordinateur

Le Preneur de licence peut installer et utiliser le Logiciel sur plusieurs ordinateurs qu'il possède ou qu'il gère.

● Article 5 Analyse par rétrotechnique, décompilation ou désossage

Le Preneur de licence ne peut procéder à l'analyse par rétrotechnique, la décompilation ou le désossage du Logiciel.
Panasonic ne saurait être tenu à garantie pour tout défaut du Logiciel résultant de l'analyse par rétrotechnique, la décompilation ou le désossage du Logiciel.
En outre, Panasonic ou ses distributeurs ou revendeurs ne sauraient être tenus responsables pour tout dommage du Preneur de licence résultant de l'analyse par rétrotechnique, la décompilation ou le désossage du Logiciel.

● Article 6 Service après-vente

Si vous rencontrez un problème avec le logiciel, veuillez contacter le centre d'assistance clients par téléphone. Panasonic s'engagera à indiquer au Preneur de licence si le problème est une erreur connue du programme ("bug") ou si l'utilisation qu'il est faite du Logiciel doit être modifiée.
En outre, le Logiciel est sujet à révision sans préavis.

● Article 7 Indemnisation

La responsabilité de Panasonic quant à ce Logiciel se limite aux conditions définies dans l'article 6 ci-inclus.
Panasonic ni aucun de ses distributeurs ou revendeurs ne sauraient être tenus responsables de tout dommage subi par le Preneur de licence, directement ou par le biais de réclamations présentées par un tiers, provenant de ou en relation avec l'utilisation du Logiciel par le Preneur de licence.
Panasonic Corporation ne garantit pas le bon fonctionnement du logiciel s'il n'est pas utilisé avec un projecteur Panasonic.

● Article 8 Contrôle d'exportation

Le Preneur de licence accepte de ne pas exporter ou réexporter le Logiciel vers un pays autre que le pays d'achat du projecteur sous toute forme que ce soit sans obtenir au préalable les licences d'exportation appropriées selon les réglementations du pays où réside le Preneur de licence ou tout autre pays comme cela peut être requis pour une telle exportation ou réexportation.

Wireless Manager mobile edition 5.5 (ci-après appelé "Wireless Manager ME 5.5") utilise les logiciels suivants :
Portion of this software are based in part on the work of the Independent JPEG Group

<Informations de logiciel concernant ce produit>
© Panasonic Corporation 2011
Ce produit contient le logiciel suivant :
(1)le logiciel développé indépendamment par ou pour Panasonic Corporation
(2)le logiciel sous licence GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
et
(3)le logiciel sous licence GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE.
En ce qui concerne les conditions de licence (2) et (3) concernant le logiciel, référez-vous aux réglementations contenues dans GNU GENERAL PUBLIC LICENSE et GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE à la fin de ce document.
Pour toute question à propos de ce logiciel, envoyez un courriel à (sav.pj.gpl.pavc@ml.jp.panasonic.com).

Veuillez noter les points suivants :

Panasonic ne saurait être tenu responsable des dommages résultant de l'altération ou de la perte des données suite à l'utilisation de ce projecteur.

Remarques sur l’utilisation de la connexion sans fil

La fonction de connexion sans fil du projecteur utilise des ondes radioélectriques dans la bande 2,4 GHz.
Une licence en radiodiffusion n’est pas requise. Veillez cependant à lire et à comprendre parfaitement les éléments suivants avant de l’utiliser.

■N’utilisez pas ce projecteur à proximité d’autres appareils sans fil.

Les appareils suivants peuvent utiliser des ondes radioélectriques sur la même bande que le projecteur.
Si le projecteur est utilisé près de tels appareils, le brouillage des ondes radioélectriques peut rendre la communication impossible ou la ralentir.

- Fours à micro-ondes, etc.
- Équipement industriel, chimique ou médical, etc.
- Stations radio en usine permettant d’identifier les objets en mouvement, tels que ceux utilisés dans les chaînes de fabrication, etc.
- Les stations radio de faible puissance

■Dans la mesure du possible, évitez d’utiliser un téléphone cellulaire, un téléviseur ou une radio près du projecteur.

Les téléphones cellulaires, téléviseurs, radios et appareils similaires utilisent des bandes radioélectriques différentes de celles du projecteur. Ils sont donc sans effet sur la communication sans fil ou sur l’émission et la réception entre les appareils. Les ondes radioélectriques émises par le projecteur peuvent toutefois produire du bruit audio ou vidéo.

■Les ondes radioélectriques de la communication sans fil ne peuvent pénétrer l’acier, le métal, le béton, etc.

La communication est possible à travers des murs et un sol en bois ou en verre (sauf si le verre contient un grillage métallique), mais pas à travers des murs ou un sol en acier, en métal, en béton, etc.

■Évitez d’utiliser le projecteur dans des emplacements soumis à l’électricité statique.

Si le projecteur est utilisé dans un emplacement soumis à l’électricité statique, par exemple un tapis, la connexion de réseau local sans fil ou de réseau local câblé est peut-être interrompue.
Si cela se produit, éliminez la source de l’électricité statique ou de parasites électromagnétiques et reconnectez-vous au réseau local sans fil ou au réseau local câblé.
Dans de rares cas, l’électricité statique ou des parasites électromagnétiques peuvent rendre impossible l’établissement d’une connexion au réseau local.
Dans ce cas, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt de la télécommande ou sur le projecteur pour mettre temporairement le projecteur hors tension.
Lorsque le ventilateur de refroidissement s’arrête (le voyant d’alimentation du projecteur passe d’orange à rouge), mettez le projecteur sous tension et reconnectez-vous au réseau local.

■Utilisation du projecteur à l’extérieur du pays.

Il est interdit d’apporter le projecteur à l’extérieur du pays ou de la région où vous l’avez acheté. Veuillez l’utiliser uniquement dans le pays ou la région en question. Notez également que des restrictions s’appliquent aux canaux et fréquences d’utilisation du réseau local sans fil dans certains pays ou régions.

Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil (suite)

■Canaux pouvant être utilisés

Les canaux (plages de fréquences) utilisables varient en fonction du pays ou de la région. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Pays ou région	Standard	Canaux utilisés	Bande de fréquences (Fréquence centrale)
Japon	ARIB STD-T66	1 - 13	2 412 MHz - 2 472 MHz
Chine	SRRC		
Angleterre, Allemagne, France, Espagne, Italie, Belgique, Autriche, Suède, Norvège, Danemark, Suisse, Pays-Bas, Finlande, Portugal, Grèce, Thaïlande, Corée du Sud	ETSI 300.328		
Singapour	IDA		
Australie, Nouvelle Zélande	C-Tick		
Malaisie	SIRIM		
États-Unis	FCC part 15	1 - 11	2 412 MHz - 2 462 MHz
Taiwan	DGT		

■Réseau local câblé

Utilisez un câble de réseau local droit ou croisé compatible avec la catégorie 5 ou supérieure.
La possibilité d'utiliser un câble droit, croisé ou les deux dépend de la configuration du système. Adressez-vous à l'administrateur du système pour en savoir plus.

Consignes de sécurité

Lors de l'utilisation de ce produit, les problèmes de sécurité suivants sont anticipés.

- Fuite d'informations personnelles via ce produit
- Utilisation illégale de ce produit par un tiers mal intentionné
- Endommagement ou arrêt de fonctionnement de ce produit par un tiers mal intentionné

Prenez les mesures de sécurité adéquates.

- Définissez le mot de passe pour limiter les utilisateurs pouvant se connecter.
- Assurez-vous que votre mot de passe est le plus difficile possible à deviner.
- Changez le mot de passe régulièrement.
- Panasonic Corporation et ses filiales ne demandent jamais directement leur mot de passe à leurs clients. Ne donnez pas votre mot de passe même s'il vous est demandé directement par un tiers se présentant en tant que Panasonic Corporation.
- Utilisez ce produit sur un réseau où la sécurité est assurée par un pare-feu, etc.

Précautions de sécurité à suivre lors de l'utilisation d'un produit LAN sans fil

Sur un réseau LAN sans fil, les informations sont échangées entre un ordinateur, etc. et un point d'accès sans fil utilisant des ondes radio plutôt qu'un câble LAN. Une connexion sans fil a pour avantage que vous pouvez vous connecter librement au réseau LAN tant que l'ordinateur se trouve à portée de la transmission radio.
Par contre, comme les ondes radio peuvent traverser les obstacles (tels que les murs) et sont disponibles en tout point d'une plage donnée, des problèmes comme ceux indiqués ci-dessous peuvent survenir si les réglages de sécurité ne sont pas effectués.

- Surveillance furtive des données transmises
  Un tiers mal intentionné peut intercepter et surveiller sciemment les données transmises, y compris le contenu du courrier électronique et les informations personnelles telles qu'ID, mot de passe et/ou numéros de carte de crédit.
- Pénétration illégale du système
  Un tiers mal intentionné peut accéder à votre réseau personnel ou à celui de votre entreprise sans autorisation et commettre les actions suivantes.
  - Accéder à des informations personnelles et/ou confidentielles (fuite d'information)
  - Diffuser de fausses informations en se faisant passer pour une autre personne (mystification)
  - Remplacer des données interceptées et émettre des données erronées (altération)
  - Diffuser un logiciel nocif tel qu'un virus informatique, et détruire des données et/ou le système (panne système)

Comme la plupart des adaptateurs de réseau local ou des points d'accès sans fil sont équipés de fonctions de sécurité pour faire face à ces problèmes, vous pouvez réduire les risques qu'ils surviennent lors de l'utilisation de ce produit en effectuant les réglages de sécurité appropriés pour le dispositif pour le réseau local sans fil.

Il se peut que les réglages de sécurité ne soient pas immédiatement effectués sur certains dispositifs pour réseau local sans fil au moment de l'achat. Pour réduire les risques de problèmes de sécurité, avant d'utiliser tout dispositif pour réseau local sans fil, vous devez vous assurer d'avoir effectué tous les réglages de sécurité en suivant les instructions du mode d'emploi qui accompagne le dispositif.
Suivant les spécifications du réseau local sans fil, il se peut qu'un tiers mal intentionné arrive à contourner les réglages de sécurité par des moyens spéciaux.
Si vous ne parvenez pas à configurer les paramètres de sécurité lors de l'utilisation d'un produit doté d'un réseau LAN sans fil, contactez le "Centre de support technique du projecteur Panasonic".

Il est recommandé de bien prendre conscience des éventuels problèmes pouvant surgir lors d'une utilisation insuffisamment sécurisée de ce produit et de prendre les mesures nécessaires. La mise en place des mesures de sécurité et la responsibilité de l'utilisateur de ce produit sont à sa discretion.

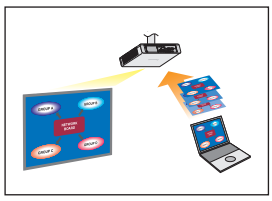
Ce que vous pouvez faire avec Wireless Manager mobile edition 5.5

● Transmission réseau

Vous pouvez connecter le projecteur à un ordinateur par le réseau local sans fil ou le réseau local câblé et envoyer des images en mouvement ou des images fixes.
Pour plus d'informations sur la connexion, reportez-vous à la description page 13 pour un réseau local sans fil, et à la page 23 pour un réseau local câblé.

● Projection par diverses méthodes

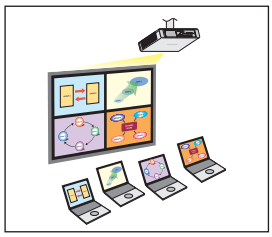
<Mode Direct> (Voir page 30)



Sert aux présentations ordinaires.

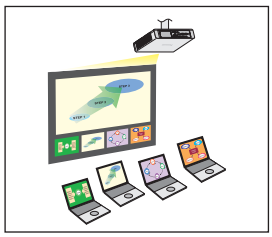
<Mode Multidirect> (Voir page 31)

• Style multi 4 écrans (Voir page 32)



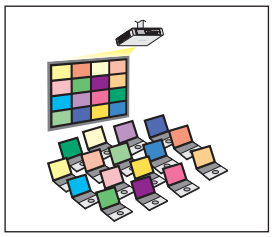
Sert aux présentations impliquant plusieurs ordinateurs.

• Style index 4 écrans (Voir page 33)



Ce style est utilisé dans les cas où vous désirez attirer l'attention sur l'une des quatre présentations affichées simultanément.

• Style index 16 écrans (Voir page 35)

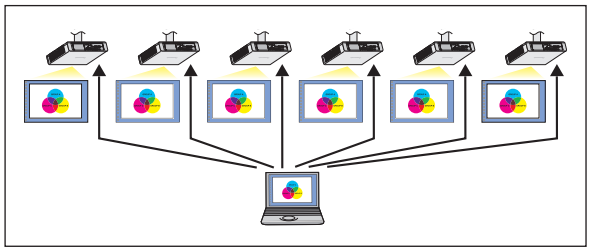


Ce style est utilisé dans les cas où vous désirez afficher un grand nombre de présentations sous forme de liste.

Ce que vous pouvez faire avec Wireless Manager mobile edition 5.5 (suite)

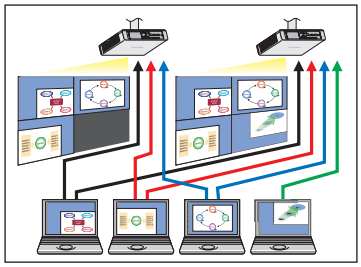
● Transmission vers plusieurs projecteurs

<Mode Direct multisource> (Voir page 36)



Cette disposition est utilisable lorsque plusieurs projecteurs sont installés dans une grande salle de conférence, ou lors de présentations simultanées dans plusieurs salles de conférence, par exemple.

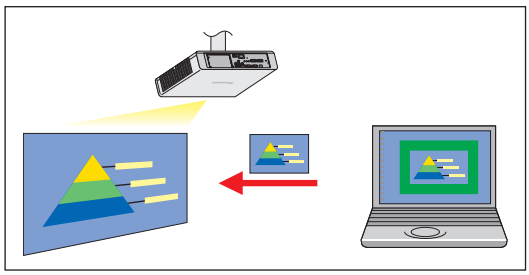
<Mode Multidirect multisource> (Voir page 38)



Cette disposition est utilisable lorsque vous désirez afficher simultanément plusieurs présentations à l'aide de plusieurs projecteurs.

● Fonctions pratiques

<Transmission de zone désignée> (Voir page 40)



Au moyen de la fenêtre de zone désignée, vous pouvez spécifier uniquement l'information nécessaire depuis l'écran de l'ordinateur et l'afficher sur l'écran de projection.

Ce que vous pouvez faire avec Wireless Manager mobile edition 5.5 (suite)

<Fonction de télécommande virtuelle> (Voir page 29)
Vous pouvez effectuer l'opération suivante à partir d'un ordinateur, en utilisant la télécommande virtuelle à la place de la télécommande physique.

- Modification des canaux
- Mise sous et hors tension

<Connexion d'un clic> (Voir page 26)
Vous pouvez connecter le projecteur d'un double-clic ou par glisser-déplacer.

Les restrictions de ce logiciel varient avec le projecteur utilisé.
Pour les dernières informations, consultez la liste des modèles de projecteur applicable dans notre site Web (http://panasonic.net/avc/projector/).
Si le CD-ROM de ce logiciel est fourni avec les accessoires du projecteur, consultez la « list of compatible projector models » (nom de fichier: [MANUALS] → [Pjlist] → [*.pdf], ou [WirelessManager] → [WMOperatingInstruction] → [pjlist-*.pdf]).

Remarque

Selon le modèle, certaines fonctions ne peuvent pas être opérées avec la commande à distance installée sur le projecteur. Il est possible d'opérer les boutons <COMPUTER SEARCH> (recherche d'ordinateur) et <MULTI-LIVE> (multidirect) depuis le menu du projecteur. Pour des détails, consultez « Connexion 'Recherche du PC' » (page 19) et « Mode Direct » (page 30).

Vérifiez votre ordinateur

Environnement nécessaire pour les ordinateurs à connecter

- Commencez par vérifier votre ordinateur pour voir s'il est doté d'une fonction de réseau local câblé※ ou d'une fonction de réseau local sans fil※ intégrée.
  ※LAN : "Terminologie" (Voir pages 45-46)
- Avant de connecter le projecteur à l'ordinateur, vous devez vérifier les réglages suivants.
- Le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les adaptateurs de réseau local sans fil et les adaptateurs de réseau local sans fil intégrés.

■Réseau local sans fil

Vérification 1 **Réglages de réseau local sans fil**

- Votre réseau local sans fil est-il activé ?

Vérification 2 **Paramètres de connexion utilisateur**

- Pouvez-vous vous connecter avec l'autorité [Administrateur (Admin)] ?

Vérification 3 **Paramètres de l'ordinateur**

- La connexion au projecteur risque d'être empêchée si un logiciel de sécurité (parefeu) et des utilitaires pour adaptateurs de réseau local sans fil sont installés.

■Réseau local câblé

Vérification 1

<Pour un réseau local câblé>

- Le câble est-il connecté correctement ?
- Les caractéristiques techniques des câbles varient selon les configurations du système. Confirmez les paramètres du projecteur et les caractéristiques techniques du câble.

Vérification 2 **Réglages de réseau local câblé**

<Ordinateur à fonction de réseau local câblé intégrée>

- Votre réseau local câblé est-il activé ?

<Ordinateur sans fonction de réseau local câblé intégrée>

- Votre adaptateur de réseau local câblé est-elle correctement reconnue sur le réseau ?
- Votre adaptateur de réseau local câblé est-elle activée ?
- Installez d'abord le pilote de l'adaptateur de réseau local câblé.
  Pour plus de détails sur la façon d'installer le pilote, reportez-vous aux instructions qui accompagnent l'adaptateur de réseau local câblé.

Installation/Désinstallation du logiciel

Configuration requise

L'ordinateur doit remplir les conditions suivantes pour pouvoir utiliser le logiciel fourni.

Système d'exploitation :	Mac OS X v10.4 Mac OS X v10.5 Mac OS X v10.6 ※ Mac OS X v10.7 ※
Unité centrale :	Processeur PowerPC G4 1 GHz ou supérieur, ou Intel Core 1,8 GHz ou supérieur
Mémoire vive :	512 Mo ou plus recommandés
Espace disque dur disponible :	60 Mo ou plus
Matériel :	Lecteur de CD ou DVD (pour l'installation du logiciel et l'affichage du mode d'emploi) (Si vous installez le logiciel via un réseau, vous devez vous connecter au réseau local.) Pour une connexion par réseau local câblé : La borne de réseau local (10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-T) est nécessaire Pour une connexion par réseau local sans fil : L'adaptateur de réseau local sans fil (IEEE802.11 b/g/n) est nécessaire
Navigateur Web :	Safari 2.0/3.0/4.0/5.0

※ Le fonctionnement n'est pas garanti sur un SE qui n'a pas été préinstallé ou qui n'est pas une nouvelle installation.

Remarques

- Si Mac OS X v10.5 a été mis à niveau vers v10.6, il peut n'être pas possible de connecter le projecteur.
- Si Mac OS X v10.4 a été mis à niveau vers v10.6, le fonctionnement n'est pas garanti.
- Si vous êtes connecté à un compte utilisateur « normal », le son peut ne pas être émis de l'ordinateur. Si le son n'est pas émis par les haut-parleurs internes, quittez Wireless Manager ME 5.5, et assurez-vous que [Haut-parleurs internes] est sélectionné comme [Sortie] sous [Son] dans la boîte de dialogue [Préférences système]. S'il n'est pas sélectionné, choisissez manuellement l'option [Haut-parleurs internes].
- Lorsqu'un ordinateur est équipé d'une fonction de commutation graphique automatique, le démarrage en direct peut échouer si la « commutation graphique automatique » de l' « économie d'énergie » dans la « configuration de l'environnement du système » est active. Si le démarrage en direct échoue, alors utilisez-le après avoir désactivé cette fonction.
- Pour effectuer une connexion à l'aide de la norme IEEE802.11n, le faire en mode infrastructure en utilisant un adaptateur de réseau local (LAN) sans fil, un projecteur et un point d'accès, tous compatibles avec le protocole 11n.
(“Connexion via le point d'accès” → Voir page 22)

Le fonctionnement n'est pas garanti sur tous les ordinateurs répondant aux critères ci-dessus.

Installation/Désinstallation du logiciel (suite)

■Procédure d'installation

1

- **Lors de l'installation avec le fichier téléchargé depuis le site Web**
  Cliquez sur le fichier « WMmac5.5.dmg » téléchargé depuis le site Web. « WMMac5.5 » est monté sur le bureau.
- **Lorsque le CD-ROM de ce logiciel est installé sur le projecteur**
  Insérez le CD-ROM de ce logiciel dans le lecteur de CD et double-cliquez sur « WMmac5.5.dmg » dans le lecteur CD-ROM.
  « WMMac5.5 » est monté sur le bureau.

Remarque

Pour obtenir la dernière version, téléchargez « Wireless Manager ME 5.5 » depuis notre site Web (http://panasonic.net/avc/projector/).

2 **Double-cliquez sur « Wireless Manager.mpkg » ou sur « Wireless Manager.pkg ».**

Une fois que le programme d'installation démarre, suivez les instructions affichées à l'écran et installez le logiciel.

Remarques

- Si l'écran pour saisir le « Nom » et le « Mot de passe » apparaît, saisissez le nom de l'« Administrateur » et le mot de passe.
- Installez Wireless Manager ME 5.5 dans « Application » (./Applications).

■Procédure de désinstallation

Désinstallation du pilote

1

- **S'il est téléchargé et installé depuis le site Web**
  - Cliquez sur le fichier « WMmac5.5.dmg » téléchargé depuis le site Web. « WMMac5.5 » est monté sur le bureau.
  - « WMUninstaller » s'affiche.
- **S'il est installé depuis le CD-ROM**
  - Insérez le CD-ROM de ce logiciel dans le lecteur de CD.
  - Double-cliquez sur [WMmac5.5.dmg] dans le lecteur de CD-ROM. « WMMac5.5 » est monté sur le bureau.
  - « WMUninstaller » s'affiche.

2 **Double-cliquez sur « WMUninstaller ».**

Suivez les instructions affichées à l'écran et installez le logiciel.

Désinstallation de Wireless Manager ME 5.5

1 **Effectuez un glisser-déposer de « » vers le dossier de destination.**

2 **Sélectionnez « Vider la corbeille… » depuis le menu « Finder ».**

Remarque

Si seul le pilote est désinstallé, le son ne peut pas être émis.

Connexion avec un réseau local sans fil

Connexion sans fil simple

Il existe 3 méthodes de connexion différentes, connexion “S-MAP (Projection Signal Map)”, connexion “1-4/U” et connexion “Recherche du PC”.
Ces connexions permettent une recherche facile et la connexion au projecteur.
(Reportez-vous à la connexion “1-4/U” à la page 17 pour établir facilement une connexion sans fil avec des projecteurs qui ne possèdent pas la fonction S-MAP.)

1 Allumez le projecteur.

2 Connectez-vous au projecteur à l’aide d’une de ces trois méthodes.

- Connexion [S-MAP] : Recherche et connecte les projecteurs réglés à l’aide de [Network Number] (numéro de réseau) [S-MAP]. (Voir page 16)
  L’opération est affichée sous la forme [S-MAP] dans la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur).

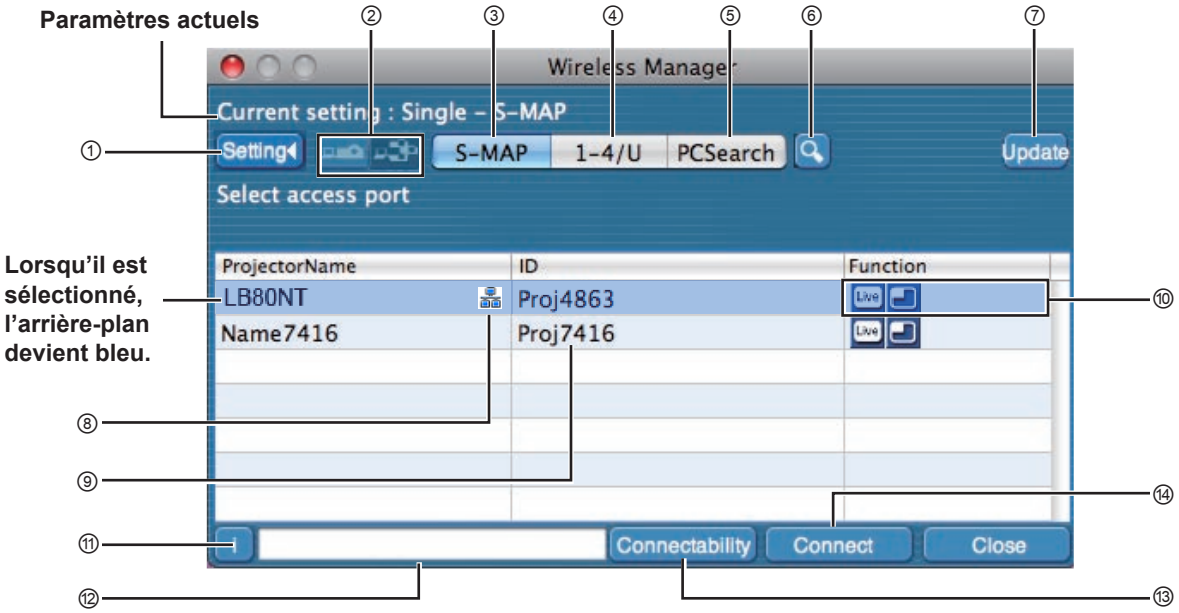
- Connexion [1-4/U] : Recherche et connecte les projecteurs réglés à l’aide de [Network Number] (numéro de réseau) ou [1] - [4] [USER1] - [USER3] (Utilisateur1-3). Les projecteurs pouvant être connectés sont affichés sous la forme d’une liste (Voir page 17)
  L’opération est effectuée dans l’affichage [1-4/U] dans l’écran <Projector Search> (Recherche du projecteur).

- Connexion [PC Search] (Recherche du PC) :
  Utilise la fonction [Computer search] (Recherche de l’ordinateur) sur le projecteur pour la recherche et la connexion (Voir page 19).

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Nom des pièces dans l'écran de recherche

■Fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP] (Voir page 16)



① **Affichage du menu de réglage**
Permute les boutons afficher/masquer : ② à ⑥.

② **Périphériques d'eccés** (Voir pages 30, 36, 38)
Si un seul projecteur est connecté, sélectionnez [ ]. Si plusieurs projecteurssont connectés, sélectionnez [ ].
※Plusieurs projecteurs [(icône plusieurs projecteurs)] sont disponibles lorsque "1-4/U" est sélectionné.

③ **S-MAP** (Voir page 16)
Afficher la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP].

④ **1-4/U** (Voir page 17)
Afficher la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [1-4/U].

⑤ **Recherche PC** (Voir page 19)
Afficher la fenêtre <PC Search> (Recherche du PC).

⑥ **Autre recherche** (Voir page 25)
A partir des projecteurs actuellement en marche, recherchez celui ayant l'adresse IP, le nom de domaine et l'ID spécifiés sur tout le réseau à l'exception de [U (utilisateur)].

⑦ **Met à jour la liste des projecteurs trouvés**

⑧ **Les projecteurs qui ont été recherchés et détectés via un réseau local câblé sont cochés.**

⑨ **ID** (Voir page 25)
Afficher l'ID du projecteur.

⑩ **Available modes and functions**
Les modes/fonctions non disponibles parmi [Live mode] (Mode Direct) and [Multi live mode] apparaissent avec [ ] au-dessus.

⑪ **Message de connexion**
Clignote si la connexion est impossible. Cliquez sur ce bouton pour afficher les informations permettant de résoudre les problèmes. (Voir page 21)

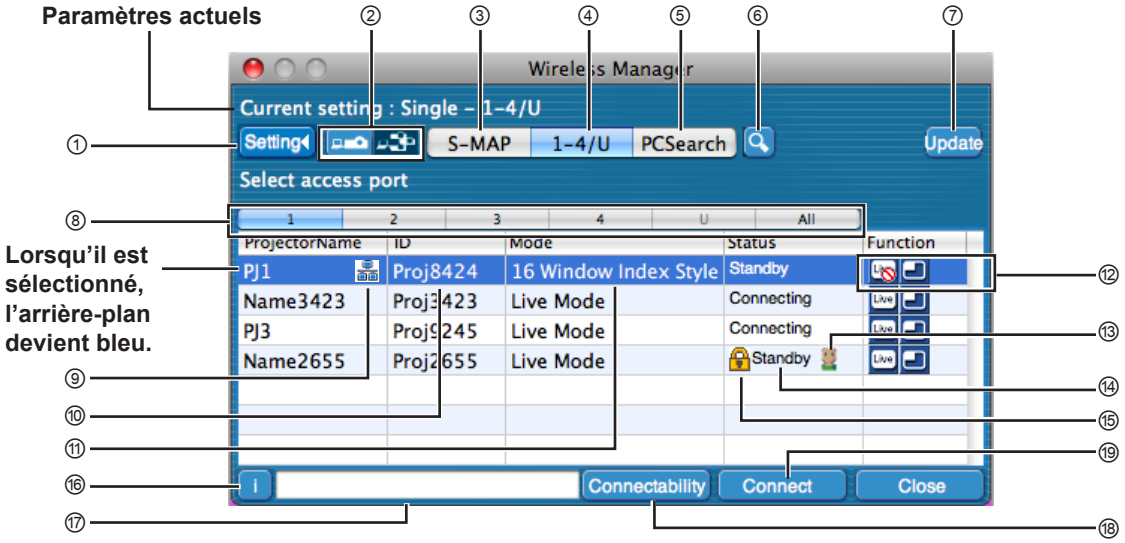
⑫ **Affiche le nom du projecteur et le nom attribué dans les favoris** (Voir page 44)
Des guides concernant l'état de fonctionnement et la méthode de connexion, etc. sont aussi affichés.

⑬ **Connectivité**
Le nom et l'ID des projecteurs sont affichés dans la partie supérieure gauche de l'écran de projection du projecteur onné.Une fois qu'il est confirmé comme étant connectable, un message s'affiche sur l'écran de l'ordinateur indiquant "Connectable".

⑭ **Connexion**
Connectez-vous au projecteur sélectionné.

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

■ Fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) – [1-4/U] (Voir page 17)



① **Affichage du menu de réglage**
Permute les boutons afficher/masquer : ② à ⑥.

② **Périphériques d'eccés** (Voir pages 30, 36, 38)
Si un seul projecteur est connecté, sélectionnez [ ]. Si plusieurs projecteurssont connectés, sélectionnez [ ].
※Multiple Projectors] (Plusieurs projecteurs) peuvent être utilisés si [1-4/U] est sélectionné.

③ **S-MAP** (Voir page 16)
Afficher la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP].

④ **1-4/U** (Voir page 17)
Afficher la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [1-4/U].

⑤ **Recherche PC** (Voir page 19)
Afficher la fenêtre <PC Search> (Recherche du PC).

⑥ **Autre recherche** (Voir page 25)
A partir des projecteurs actuellement en marche, recherchez celui ayant l'adresse IP, le nom de domaine et l'ID spécifiés sur tout le réseau à l'exception de [U (utilisateur)].

⑦ **Met à jour la liste des projecteurs trouvés**

⑧ **Numéro de réseau**
Si vous spécifiez [1], [2], [3], [4], [U (utilisateur)]※1 ou [Display all], le ou les projecteurs attribués aux numéros de réseau correspondants sont affichés dans le champ [Projector name]. La valeur par défaut est [S-MAP]※2 pour le PC et pour le projecteur.

⑨ **Les projecteurs qui ont été recherchés et détectés via un réseau local câblé sont cochés.**

⑩ **ID** (Voir page 25)
Afficher l'ID du projecteur.

⑪ **Mode** (Voir page 30)
Afficher le mode ou style du projecteur.

⑫ **Mode et fonctions disponibles**
Les modes/fonctions non disponibles parmi [Live mode] (Mode Direct) and [Multi live mode] apparaissent avec [ ] au-dessus.

⑬ **Le nombre de personnes connectées à ce projecteur**
Affiche le nombre de personnes connectées au projecteur.

⑭ **Le statut de ce projecteur**
Affiche l'état de connexion du projecteur.

⑮ **[ ] apparaît lorsque la saisie d'un mot de passe est requise pour la connexion.** (Voir page 25)

⑯ **Message de connexion**
Clignote si la connexion est impossible. Cliquez sur ce bouton pour afficher les informations permettant de résoudre les problèmes. (Voir page 21)

⑰ **Affiche le nom du projecteur et le nom attribué dans les favoris.** (Voir page 44)
Des guides concernant l'état de fonctionnement et la méthode de connexion, etc. sont aussi affichés.

⑱ **Connectivité**
Le nom et l'ID des projecteurs sont affichés dans la partie supérieure gauche de l'écran de projection du projecteur onné.Une fois qu'il est confirmé comme étant connectable, un message s'affiche sur l'écran de l'ordinateur indiquant "Connectable".

⑲ **Connexion**
Connectez-vous au projecteur sélectionné.

※1
- Dans les situations suivantes, les connexions autres que [U (utilisateur)] sont impossibles.
  - Si l'installation ne s'est pas faite dans le dossier [Applications]
- Suivant l'ordinateur et l'adaptateur de réseau local sans fil utilisé, la connexion sans fil simple peut être impossible. Le cas échéant, le paramètre [Network] (Réseau) de la fenêtre <Projector search> (Recherche du projecteur) commutera automatiquement sur [U (utilisateur)]. Pour plus de détails sur la procédure de connexion, fermez Wireless Manager ME 5.5 et reportez-vous à la page 22.

※2
- Le numéro du réseau est [S-MAP], lorsque Wireless Manager ME 5.5 démarre. Ces numéros doivent être identiques pour pouvoir établir la connexion. Pour vérifier le numéro de réseau, reportez-vous au menu réseau du projecteur.
- Si vous désirez accorder la priorité à la sécurité, sélectionnez le numéro de réseau [2] - [4], puisque WEP (cryptage de communication sans fil)※ est réglé sur ces numéros de réseau.
- Si [U (utilisateur)] est utilisé comme numéro de réseau, les données audio/vidéo importantes sont protégées car le cryptage AES※ est effectué à l'avance pour tous les numéros de réseaux, même si [CHIFFRAGE] est réglé sur [AUCUN].
- D'autres adaptateurs de réseau risquent d'être inutilisables sous les connexions simples.
- Les connexions à d'autres réseaux connectés par l'adaptateur de réseau local sans fil sont coupées pendant la connexion sans fil simple.

※ "Terminologie" (Voir pages 45-46)

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Connexion “S-MAP”

1 Cliquez sur la cible de l’installation ou sur [ ] dans le Dock.

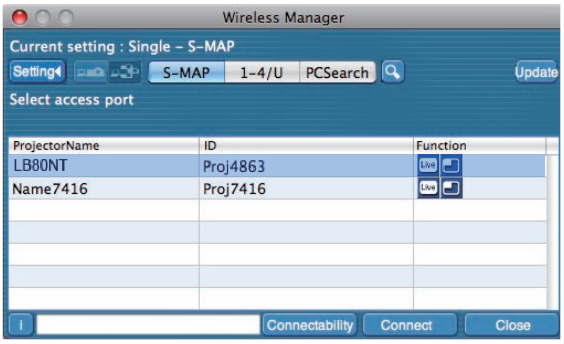
La fenêtre <Projector search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP] s’affiche. (“Nom des pièces” → Voir page 14)

- **Lorsque la fenêtre <Input User Name> (Saisir nom d’utilisateur) apparaît**
  Choisissez votre icône et tapez votre nom d’utilisateur, puis cliquez sur [OK].

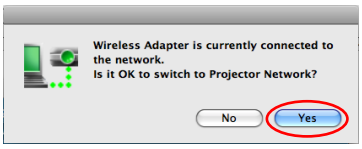
Remarques

- Le nom d’utilisateur ne doit pas comporter plus de 8 caractères alphanumériques.
- L’icône et le nom d’utilisateur sont définis la première fois que Wireless Manager ME 5.5 est lancé.
- Vous pouvez modifier les réglages de l’icône et du nom d’utilisateur dans la fenêtre <Option>. (Voir page 44)

Fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP]
Les projecteurs pouvant être connectés sont affichés.

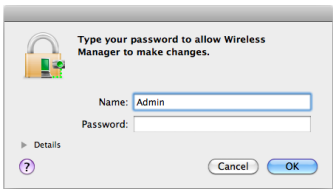


2 Sélectionnez les projecteurs souhaités et cliquez sur [Connect] (Connecter).



- **Si la boîte de <Confirmation Dialog> (dialogue de confirmation) s’affiche.**
  Cliquez sur [YES] (Oui).

- **Lorsque la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau) apparaît**
  Sélectionnez un adaptateur dans la liste cliquez sur [OK].
  Si la boîte de <Confirmation Dialog> (dialogue de confirmation) s’affiche, cliquez sur [Yes] (Oui).

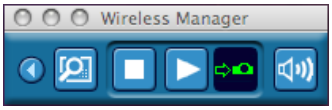


- **Lorsque la boîte de dialogue <Administrator Authority> (Droit d’administrateur) apparaît**
  Entrez le nom et le mot de passe de l’administrateur [Administrateur (Admin)].

Remarques

- Pour plus de détails sur la méthode de connexion, reportez-vous à la page 24.
- Seul l’adaptateur intégré apparaît sur la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau).
- Si vous voulez activer l’adaptateur réseau pendant que Wireless Manager s’exécute, vous devez le faire après être sorti de Wireless Manager.

3 La connexion est terminée.



Le lanceur apparaît une fois la connexion avec le projecteur établie.
(“Description du lanceur” → Voir page 28)

Remarques

- Le lanceur est projeté sur le projecteur.
- Si vous ne pouvez pas connecter le projecteur et l’ordinateur à l’aide d’une connexion simple au réseau sans fil (Voir page 47).
- Si vous ne trouvez pas le projecteur que vous voulez connecter, appuyez sur le bouton [Update] (Mettre à jour).
- Le nombre de lettres du nom du projecteur de [Connect] affichées sur l'écran de recherche est limité à huit. Seules les huit lettres du nom du projecteur sont affichées, selon le modèle du projecteur. Il est recommandé de limiter le nombre de lettres du nom du projecteur à huit pour l'identification.

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Connexion “1-4/U”

1 Cliquez sur la cible de l’installation ou sur [ ] dans le Dock.

La fenêtre <Projector search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP] s’affiche.

- **Lorsque la fenêtre <Input User Name> (Saisir nom d’utilisateur) apparaît**

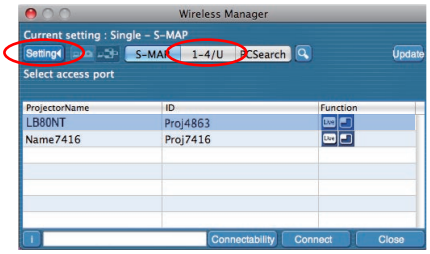
  Choisissez votre icône et tapez votre nom d’utilisateur, puis cliquez sur [OK].

Remarques

- Le nom d’utilisateur ne doit pas comporter plus de 8 caractères alphanumériques.
- L’icône et le nom d’utilisateur sont définis la première fois que Wireless Manager ME 5.5 est lancé.
- Vous pouvez modifier les réglages de l’icône et du nom d’utilisateur dans la fenêtre <Option> (Voir page 44).

2 Cliquez sur [1-4/U] dans le menu de réglage.

Si le menu de réglage n’est pas affiché, cliquez sur [Setting ▶] (Paramètre).



- **Lorsque la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau) apparaît**

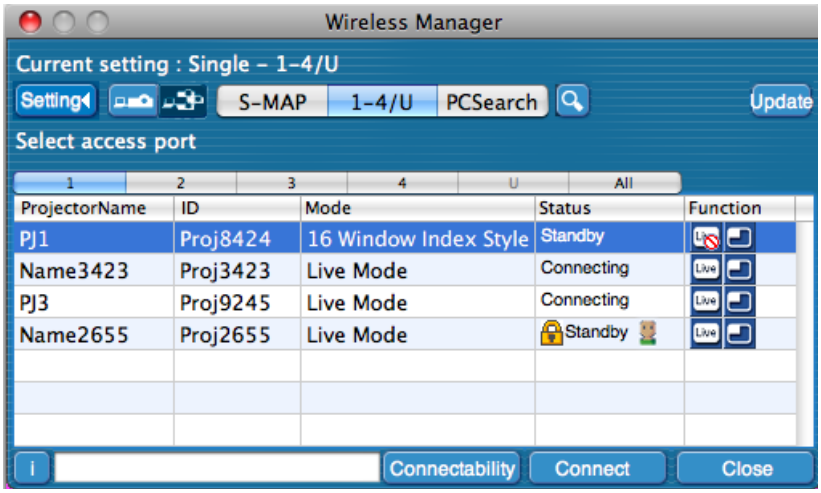
  Sélectionnez un adaptateur dans la liste cliquez sur [OK].
  Cliquez sur [Yes] (Oui) si la boîte de <Confirmation dialog> (dialogue de confirmation) apparaît.

Remarques

- Pour plus de détails sur la méthode de connexion, reportez-vous à la page 24.
- Seul l’adaptateur intégré apparaît sur la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau).
- Si vous voulez activer l’adaptateur réseau pendant que Wireless Manager s’exécute, vous devez le faire après être sorti de Wireless Manager.

3 La liste des projecteurs que vous pouvez connecter s’affiche dans la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [1-4/U].

(“Nom des pièces” → Voir page 15)

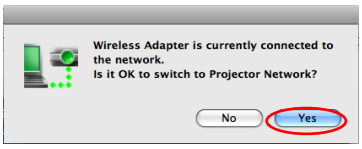


Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

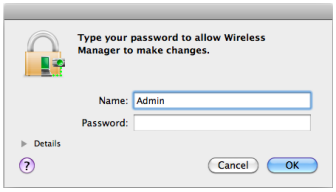
4 Sélectionnez le même numéro de réseau que celui du projecteur auquel vous voulez vous connecter.

Les projecteurs qui peuvent être connectés sont affichés.

- **Lorsque la boîte de <Confirmation dialog> (dialogue de confirmation) apparaît**
  Cliquez sur [Yes] (Oui).

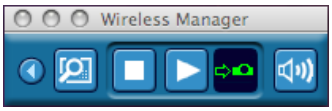


- **Lorsque la boîte de dialogue <Administrator Authority> (Droit d'administrateur) apparaît**
  Entrez le nom et le mot de passe de l'administrateur [Administrateur (Admin)].



5 Sélectionnez une connexion et cliquez sur [Connect] (Connecter).

Le lanceur apparaît et la connexion avec le projecteur est établie.
(“Description du lanceur” → Voir page 28)



Remarques

- Le lanceur est projeté sur le projecteur.
- Si vous ne pouvez pas connecter le projecteur et l'ordinateur à l'aide d'une connexion simple au réseau sans fil (Voir page 47).
- Si vous ne trouvez pas le projecteur que vous voulez connecter, appuyez sur le bouton [Update] (Mettre à jour).
- Le nombre de lettres du nom du projecteur de [Connect] affichées sur l'écran de recherche est limité à huit. Seules les huit lettres du nom du projecteur sont affichées, selon le modèle du projecteur. Il est recommandé de limiter le nombre de lettres du nom du projecteur à huit pour l'identification.

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Connexion “Recherche du PC”

1 Cliquez sur la cible de l’installation ou sur [ ] dans le Dock.

La fenêtre <Projector search> (Recherche du projecteur) - [S-MAP] s’affiche.

- **Lorsque la fenêtre <Input User Name> (Saisir nom d’utilisateur) apparaît**

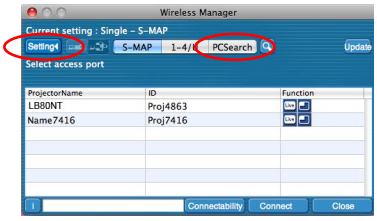
  Choisissez votre icône et tapez votre nom d’utilisateur, puis cliquez sur [OK].

Remarques

- Le nom d’utilisateur ne doit pas comporter plus de 8 caractères alphanumériques.
- L’icône et le nom d’utilisateur sont définis la première fois que Wireless Manager ME 5.5 est lancé.
- Vous pouvez modifier les réglages de l’icône et du nom d’utilisateur dans la fenêtre <Option>. (Voir page 44)

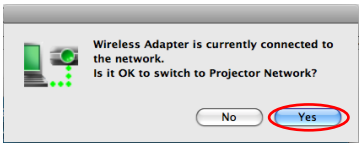
2 Cliquez sur [PC Search] (Recherche du PC) dans le menu de réglage.

Si le menu de réglage n’est pas affiché, cliquez sur [Setting ▶] (Paramètre).



- **Lorsque la boîte de <Confirmation dialog> (dialogue de confirmation) apparaît**

  Cliquez sur [Yes] (Oui).

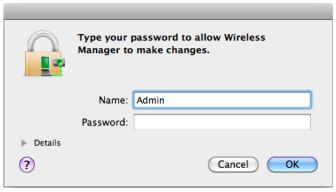


- **Lorsque la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau) apparaît**

  Sélectionnez un adaptateur dans la liste cliquez sur [OK].
  Cliquez sur [Yes] (Oui) si la boîte de <Confirmation dialog> (dialogue de confirmation) apparaît.

- **Lorsque la boîte de dialogue <Administrator Authority> (Droit d’administrateur) apparaît**

  Entrez le nom et le mot de passe de l’administrateur [Administrateur (Admin)].



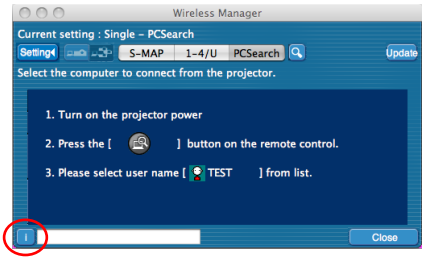
Remarques

- Pour plus de détails sur la méthode de connexion, reportez-vous à la page 24.
- Seul l’adaptateur intégré apparaît sur la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l’adaptateur réseau).
- Si vous voulez activer l’adaptateur réseau pendant que Wireless Manager s’exécute, vous devez le faire après être sorti de Wireless Manager.

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

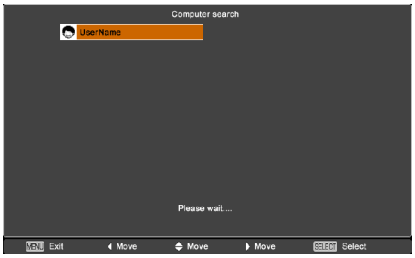
3 Connectez le projecteur et l'ordinateur.

La fenêtre <PC Search> (Recherche du PC) s'affiche.


Wireless Manager
Current setting : Single – PCSearch
Setting
S-MAP
1-4/U
PCSearch
Update
Select the computer to connect from the projector.
1. Turn on the projector power
2. Press the [ ] button on the remote control.
3. Please select user name [TEST] from list.
Close

■Actions sur le projecteur

① Mettez le projecteur sous tension.
② Sélectionnez [COMPUTER SEARCH] (Recherche de l'ordinateur) à partir du menu Réseau du projecteur et appuyez sur la touche <ENTER>.
Une liste des ordinateurs pouvant être connectés au projecteur s'affiche.
③ Sélectionnez dans la liste affichée sur le projecteur un élément affichant les mêmes icône/user name (nom d'utilisateur) que sur l'écran <PC Search> (Recherche du PC) de l'ordinateur.

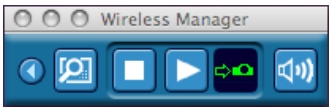


Remarques

- Si l'ordinateur n'est pas affiché après la recherche, appuyez à nouveau sur la touche <COMPUTER SEARCH> (Recherche de l'ordinateur) sur la télécommande.
- Les restrictions de ce logiciel varient avec le projecteur utilisé.
  Pour les dernières informations, consultez la liste des modèles de projecteur applicable dans notre site Web (http://panasonic.net/avc/projector/). Si le CD-ROM de ce logiciel est fourni avec les accessoires du projecteur, consultez la « list of compatible projector models » (nom de fichier: [MANUALS] → [Pjlist] → [*.pdf], ou [WirelessManager] → [WMOperatingInstruction] → [pjlist-*.pdf]).
- La touche <COMPUTER SEARCH> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur.
  Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu "Réseau" du projecteur.

4 La connexion est terminée.

Le lanceur apparaît une fois la connexion avec le projecteur établie.
("Description du lanceur" → Voir page 28)



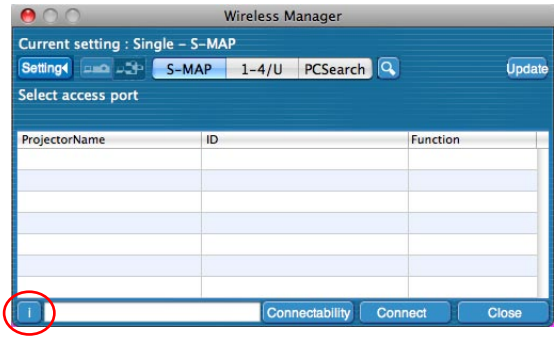
Remarque

Le lanceur est projeté sur le projecteur.

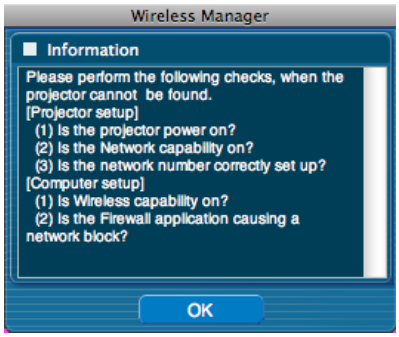
Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Messages d’erreur de connexion

Lorsque la connexion via le réseau local sans fil ne peut pas être établie, le projecteur n’est pas affiché.



Cliquez alors sur le bouton [i] pour afficher les informations permettant de résoudre le problème comme indiqué ci-dessous.


Wireless Manager
Information
Please perform the following checks, when the projector cannot be found.
[Projector setup]
(1) Is the projector power on?
(2) Is the Network capability on?
(3) Is the network number correctly set up?
[Computer setup]
(1) Is Wireless capability on?
(2) Is the Firewall application causing a network block?
OK

Connexion avec un réseau local sans fil (suite)

Connexion via le point d'accès

Vous pouvez effectuer la configuration pour le mode infrastructure※ (connexion via le point d'accès※). Vous devez toutefois consulter l'administrateur du système avant de modifier tout paramètre.
※"Terminologie" (Voir pages 45-46)

① Paramètres du projecteur

1 **Mettez le projecteur sous tension et appuyez sur le bouton [NETWORK] (Réseau) de la télécommande.**

2 **Appuyez sur le bouton du menu pour ouvrir le menu [Réseau], puis sélectionnez un utilisateur parmi [USER 1] à [USER 3] pour [LAN SANS FIL] et appuyez sur [VALIDER].**

3 **Réglez les détails du réseau et sélectionnez [VALIDER].**
Vous devez consulter l'administrateur du système avant de modifier tout paramètre.

Remarque
L'adresse MAC du projecteur peut être vérifiée sur [STATUT] dans le menu réseau du projecteur.
※"Terminologie" (Voir pages 45-46)

② Paramètres de l'ordinateu

4 **Mettez l'ordinateur sous tension.**

5 **Effectuez le réglage réseau conformément aux indications de l'administrateur système.**

Remarque
Lorsque l'utilisateur ne possède pas l'autorité [Admin (administrateur)], le nom et le mot de passe de l'[Admin (administrateur)] sont requis pour définir les paramètres de réseau.

6 **Connectez-vous à votre point d'accès.**

7 **Démarrez Wireless Manager ME 5.5.**

8 **Cliquez sur [1-4/U] dans le menu de paramètres de la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur).**

- **Lorsque la fenêtre <Network Adapter Selection> (Sélection de l'adaptateur réseau) apparaît**
  Sélectionnez l'adaptateur à connecter au projecteur dans la liste, et cliquez sur [OK].
  Si la boîte de <Confirmation dialog> (Dialogue de confirmation) apparaît, cliquez sur [Yes] (Oui).

9 **Cliquez sur [User] (Utilisateur).**

10 **Cliquez sur le projecteur que vous voulez connecter, puis cliquez sur [Connect] (Connecter). (Voir pages 16, 17)**
Le lanceur illustré ci-dessous apparaît et la connexion avec le projecteur est établie.
("Description du lanceur" → Voir page 28)

Remarque
Si aucun projecteur auquel vous souhaitez vous connecter n'est affiché dans la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur), cliquez sur [🔍] pour le rechercher par l'adresse IP. (Voir page 25)

Remarque
Si vous ne pouvez pas établir de connexion au réseau local sans fil par le biais d'un point d'accès après avoir effectué les étapes correctes décrites dans "① Réglage du projecteur", contactez le fabricant de votre point d'accès (c'est-à-dire le périphérique de relais radio).

Connexion avec un réseau local câblé

La connexion peut être établie avec un réseau local câblé. Cependant, confirmez auprès de l'administrateur du système les paramètres du réseau avant de procéder à des modifications.

① Paramètres du projecteur

1 **Mettez le projecteur sous tension et appuyez sur le bouton [NETWORK]** (Réseau) **de la télécommande.**

2 **Appuyez sur le bouton du menu pour ouvrir le menu [RÉSEAU], sélectionnez [LAN CÂBLÉ] et appuyez sur [VALIDER].**

3 **Réglez les détails du réseau et sélectionnez [VALIDER].**

Confirmez auprès de l'administrateur du système avant de procéder à des modifications.

② Paramètres de l'ordinateur

4 **Mettez l'ordinateur sous tension.**

5 **Effectuez le réglage réseau conformément aux indications de l'administrateur système.**

Remarque

Si vous ne possédez pas d'autorité [Administrateur (Admin)], vous devez entrer le nom et le mot de passe [Administrateur (Admin)].

6 **Lancez Wireless Manager ME 5.5**

7 **Cliquez sur [1-4/U] dans le menu de paramètres de la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur).**

- **Lorsque la fenêtre de Sélection de l'adaptateur réseau apparaît**

  ① Cliquez sur [Wired LAN] (Réseau local câblé).
  ② Sélectionnez un adaptateur dans la liste puis cliquez sur [OK].

8 **Cliquez sur [User] (Utilisateur).**

9 **Cliquez sur le projecteur que vous voulez connecter, puis cliquez sur [Connect] (Connecter). (Voir pages 16, 17)**

Une fois la connexion avec le projecteur établie, le lanceur apparaît.
("Description du lanceur" →Voir page 28)

Remarque

Si aucun projecteur ne s'affiche, cliquez sur [ ] pour commencer la recherche par adresse IP. (Voir page 25)

Sélection des adaptateurs

Lorsque la fenêtre [Network Adapter Selection] (Sélection de l'adaptateur réseau) apparaît, sélectionnez [Wireless LAN] (Réseau local sans fil) ou [Wired LAN] (Réseau local câblé) et cliquez sur [OK].

[Wireless LAN] (Réseau local sans fil) : L'adaptateur sans fil est utilisé pour la connexion.
[Wired LAN] (Réseau local câblé) : Le réseau local câblé est utilisé pour la connexion.
La fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) apparaît. (Voir page 16)
Le seul numéro de réseau utilisable est [U (utilisateur)].

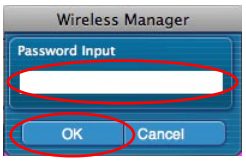
Remarque

Si vous voulez activer l'adaptateur réseau pendant que Wireless Manager s'exécute, vous devez le faire après être sorti de Wireless Manager.

Autres opérations de connexion

Fonctionnement lorsque la saisie d'un mot de passe est requise pour la connexion

A [🔒] Le symbole affiche lorsqu'un projecteur a un mot de passe.
La fenêtre affichée à droite apparaît pour établir une connexion. Entrez le mot de passe pour le projecteur et cliquez sur [OK].



Remarques

- Cliquez sur [CANCEL] (Annuler) dans la fenêtre de saisie du mot de passe pour revenir au lanceur en annulant la connexion (Voir page 28).
- Un message d'erreur apparaît lorsque le mot de passe saisi est incorrect.
  Cliquez sur [OK] pour revenir à la fenêtre de saisie du mot de passe et saisissez le mot de passe correct.

Autre recherche

Outre la "Connexion sans fil simple" (Voir page 13), il existe 3 autres moyens pour rechercher un projecteur et s'y connecter, "Search by IP address" (Recherche d'adresse IP), "Search by domain name" (Recherche du nom de domaine) et "Search by ID" (Recherche d'ID).
Utilisez ces méthodes si vous ne pouvez pas effectuer la recherche en utilisant la "Connexion sans fil simple".

- "Search by IP address" (Recherche d'adresse IP)
  Recherchez un projecteur et connectez-vous à celui-ci via l'adresse IP※.
  Le projecteur que vous souhaitez connecter doit disposer d'un numéro de réseau [USER1]-[USER3] (Utilisateur1-3) et l'adresse IP doit être définie.

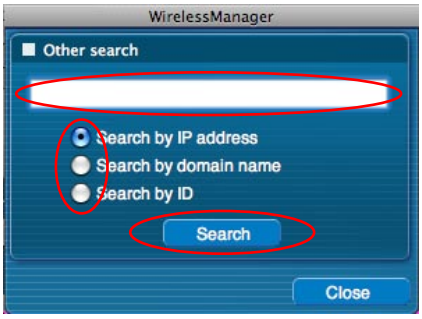
- "Search by domain name" (Recherche du nom de domaine)
  Recherchez un projecteur et connectez-vous à celui-ci via le nom de domaine※.
  Le projecteur que vous souhaitez connecter doit disposer d'un numéro de réseau [USER1]-[USER3] (Utilisateur1-3) et l'adresse IP doit être définie.
  ※ "Terminologie" (Voir pages 45-46)

- "Search by ID" (Recherche d'ID)
  Même si plusieurs projecteurs portent le même nom, une ID ([Proj] + numéro à 4 chiffres) est attribuée à chaque projecteur pour permettre leur identification.
  Une recherche du projecteur correspondant à l'ID spécifié est exécutée parmi les projecteurs actuellement sous tension, depuis tous les numéros de réseau autres que [USER1]-[USER3] (Utilisateur1-3).
  Il est nécessaire de connaître l'ID à l'avance. Lorsque la sélection d'entrée est commutée sur [NETWORK] (RÉSEAU) sur un projecteur, l'ID apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran de projection pendant environ 5 secondes. Si vous notez l'ID affiché dans la colonne [ID] de l'écran <Projector search> (Recherche du projecteur) à l'avance,vous pouvez rechercher un projecteur grâce à l'ID dès la fois suivante.
  La fonction «Recherche par ID » ne peut pas être utilisée avec une connexion de réseau local câblé sur Mac OS X 10.4 ou Mac OS X v10.5.

1 Cliquez sur [🔍] dans la fenêtre <Projector Search>

(Recherche du projecteur)**.**

La fenêtre <Other search> (Autre recherche) s'affiche.



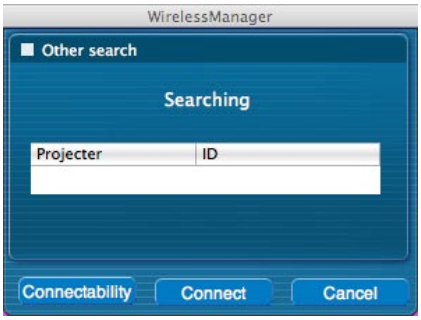
2 Tapez les informations du projecteur à rechercher et sélectionnez les critères de recherche.

- Sous "Search by IP address" (Recherche d'adresse IP)
  ① Tapez l'adresse IP (points compris).
  Exemple: 192.168.10.100
  ② Sélectionnez [Search by IP address] (Recherche d'adresse IP)
- Sous "Search by domain name" (Recherche du nom de domaine)
  ① Tapez le nom de domaine.
  ② Sélectionnez [Search by domain name] (Recherche du nom de domaine).
- Sous "Search by ID" (Recherche d'ID)
  ① Tapez le nom de ID.
  ② Sélectionnez [Search by ID] (Recherche d'ID).

Autres opérations de connexion (suite)

3 Cliquez sur [Search] (Rechercher).

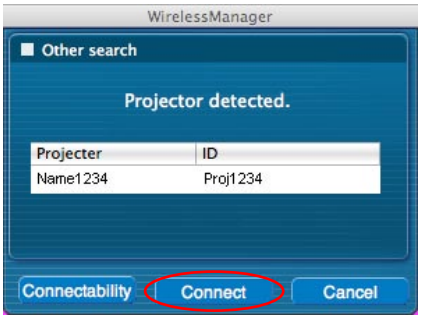
Lorsque la fenêtre <Other search> (Autre recherche) - [Searching] (Recherche en cours) s'affiche, la recherche démarre.



4 Vérifiez les résultats de la recherche.

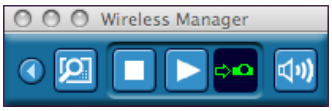
Lorsque le projecteur de l'ID applicable est trouvé, le [Projector Name] (Nom du projecteur) et l'[ID] s'affichent.

Remarque
If a projector of the applicable ID is not found, [No Projector detected.] appear.



5 Cliquez sur [Connect] (Connecter).

Le lanceur s'affiche une fois que la connexion avec le projecteur est établie. ("Description du lanceur" → Voir page 28)



Remarque
Le lanceur est projeté sur le projecteur.

Connexion automatique par "Connexion d'un clic"

Une connexion automatique peut être établie en utilisant le profil créé. Cette fonction s'appelle "Connexion d'un clic". (Voir page 27 pour la création des profils.)

1 Allumez le projecteur.

2 Connectez-vous à l'aide d'un profil créé.

Effectuez l'étape ① ou ②.

① Double-cliquez sur le profil.
(Cette fonction est inopérante lors de l'utilisation de Wireless Manager ME 5.5 sans l'installer.)
② Faites glisser et déplacez le profil dans la destination de l'installation ou [ ] dans le Dock.
L'ordinateur se connecte au projecteur connecté au moment où le profil a été créé.

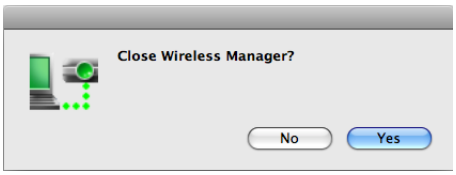
Remarque
La connexion automatique avec la « connexion en un clic » ne peut être utilisée que lorsque le projecteur est connecté via un réseau local sans fil.

Autres opérations de connexion (suite)

Quittez Wireless Manager

1 Cliquez sur [Exit] (Quitter) dans le menu du lanceur.

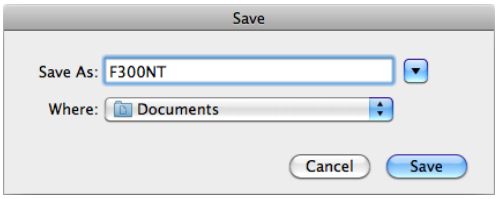
La fenêtre suivante apparaît à l'écran.



■ Lors de la première connexion du projecteur

La fenêtre Preservation of a Profile (Préservation du profil) apparaît.
Créez des profils comprenant des informations sur les projecteurs connectés.
Vous pouvez utiliser le profil créé pour connecter automatiquement le projecteur.
Cette fonction s'appelle "Connexion d'un clic". (Connexion d'un clic → Voir page 26)

Indiquez la destination de sauvegarde et le nom du fichier, puis cliquez sur [Save] (Enregistrer).
Si vous n'avez pas besoin de créer un profil, cliquez sur [Cancel] (Annuler).



2 Cliquez sur [Yes] (Oui).

Les paramètres de réseaux originaux sont restaurés sur l'ordinateur lorsque la connexion est interrompue.
Notez cependant qu'il peut parfois être nécessaire de restaurer vous-mêmes les paramètres de réseau originaux.
Cliquez sur [No] (Non) pour revenir au lanceur.

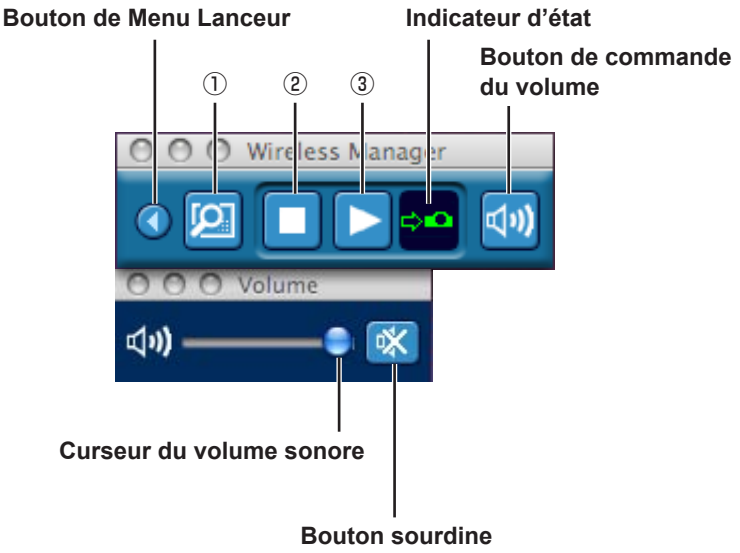
Remarque

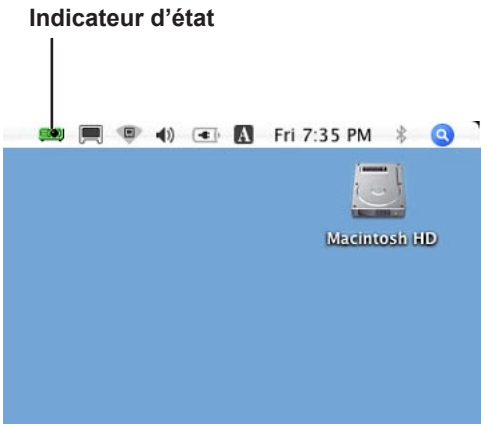
Vous pouvez également sortir en sélectionnant [Close] (Fermer) dans le menu du lanceur.

Projection par diverses méthodes

Description du lanceur

Le lanceur apparaît toujours sur l'écran de l'ordinateur et peut être utilisé pour effectuer différentes opérations.





■ Indicateur d'état

Lorsque connecté à un projecteur

/ (Vert, allumé) :	Transmission possible
/ (Bleu, allumé) :	L'ordinateur en question transmet en ce moment (En mode Direct)
/ (Jaune, allumé) :	Un autre utilisateur transmet en ce moment
/ (Rouge, allumé) :	Communication impossible
/ (Noir, allumé) :	Si le projecteur n'a pas été sélectionné

Lorsque connecté à plusieurs projecteurs

/ (Vert, allumé) :	Toutes les transmissions sont possibles
/ (Bleu, allumé) :	En cours de transmission
/ (Jaune, allumé) :	Communication impossible pour plus d'un appareil
/ (Rouge, allumé) :	Toutes les communications sont impossibles
/ (Noir, allumé) :	Si le projecteur n'a pas été sélectionné

■ Bouton de commande du volume

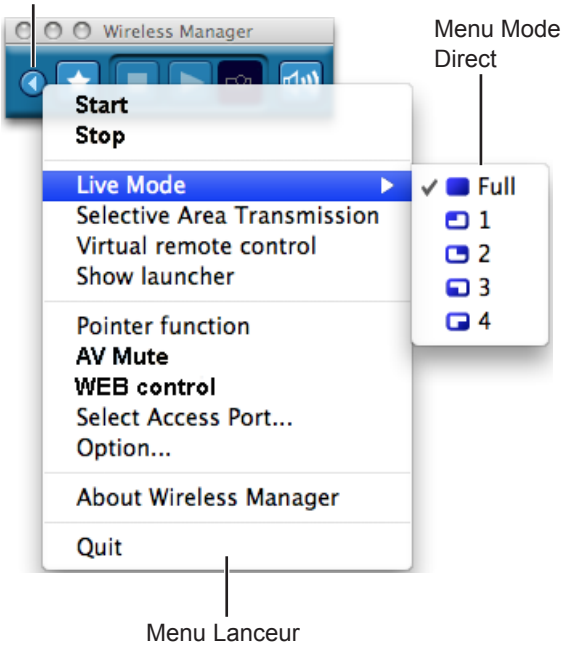
Le curseur de commande du volume et le bouton sourdine sont affichés. Cliquez de nouveau pour fermer.

■ Bouton de fonctionnement

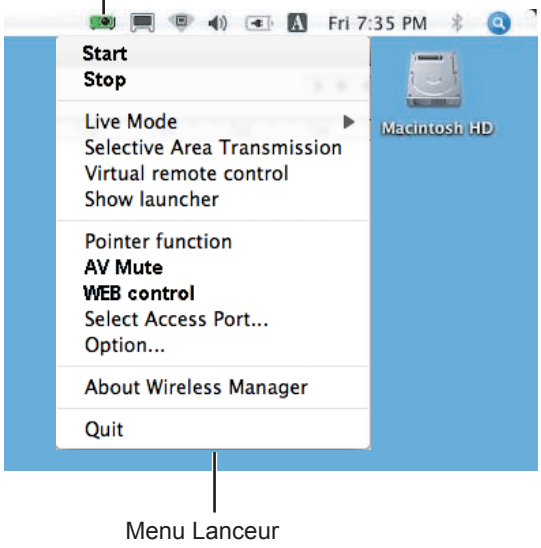
① **Bouton de fonction favorite:** Vous pouvez associer votre fonction favorite à ce bouton. (Voir page 44)
② **Bouton d'arrêt de communication:** Arrête le mode Direct.
③ **Bouton de démarrage de communication:** Démarre le mode direct. Au cours de la communication, l'affichage bascule sur [ ] (en pause).

Projection par diverses méthodes (suite)

Bouton de Menu Lanceur



Cliquez sur [ ] dans l'indicateur d'état de la barre de menu pour afficher le menu du lanceur.



■ Menu Lanceur

Bouton de Menu Lanceur: Le menu Lanceur s'affiche. Vous pouvez l'utiliser en cliquant sur différents éléments.

[Start] (Démarrer): Démarre la projection.

[Stop] (Arrête): Arrête la projection.

[Live Mode] (Mode Direct): Le menu Mode Direct s'affiche. Définir une position de projection pour le mode direct. (Voir pages 30-31)

[Selective Area Transmission] (Transmission de zone désignée): Au moyen de la fenêtre de zone désignée, vous pouvez spécifier uniquement l'information nécessaire depuis l'écran de l'ordinateur et l'afficher sur l'écran de projection. (Voir page 40)

[Virtual remote control] (Télécommande virtuelle): La télécommande du projecteur s'affiche sur l'écran de l'ordinateur, d'où elle peut être utilisée.

[Show launcher] (Afficher le lanceur): Affiche le menu du lanceur (Lors de l'utilisation à partir de la barre du menu système)

[Pointer function] (Fonction obturateur): Change la forme du pointeur affiché à l'écran. (Voir page 41)

[AV Mute] (Obturateur): Efface temporairement l'écran du projecteur et coupe le son. (Voir page 41)

[WEB control] (Commande Web): Commandez un projecteur via le navigateur WEB d'un ordinateur. Pour plus de détails, consultez le « Manuel d'utilisation » du projecteur, ou le « Opérations sur le réseau ».

[Select Access Port] (Sélectionner le port d'accès): L'écran <Projector search> (Recherche du projecteur) ([S-MAP], [1-4/U], [PC search] (Recherche du PC)) apparaît. Revient à l'écran précédent l'affichage du lanceur. (Voir pages 16, 17, 19)

[Option]: Affiche la fenêtre <Option>. (Voir page 42)

[About Wireless Manager] (À propos de Wireless Manager): Affiche les informations de version de l'application.

Remarques

- La télécommande virtuelle ne peut être utilisée qu'avec la fonction 2 écrans si les projecteurs connectés la prennent en charge.
- Si votre projecteur n'est pas équipé de la fonction d'index, la fenêtre d'index ne fonctionne pas.
- Lorsqu'un projecteur avec une fonction Memory Viewer est connecté, l'indicateur d'état clignotera en jaune lorsque le Memory Viewer est en fonction et il ne vous sera pas possible de démarrer la projection. Pour démarrer la projection, il faut d'abord fermer le Memory Viewer.

Projection par diverses méthodes (suite)

Mode Direct

Connectez un ordinateur à un projecteur, et affichez l'écran de l'ordinateur sur toute la surface de l'écran de projection.
(Si la connexion est terminée, et que l'entrée se fait par le réseau.)

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour commuter l'écran de projection sur le mode d'affichage plein écran (le statut lorsque aucune fenêtre d'index (il s'agit de petites fenêtres) n'est affichée). (Voir page 31)

Si vous appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) une fois ou deux alors que les fenêtres d'index s'affichent sur l'écran de projection, l'écran passe en mode d'affichage plein écran.

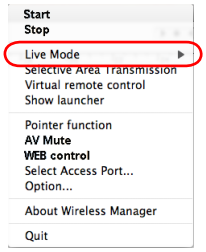
Fonctionnement du projecteur
Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

Remarque
Le mode plein écran n'est pas disponible en mode direct lorsqu'un index est disponible.

2 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

3 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.



4 Cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) dans le menu du lanceur.

5 Cliquez sur [Full] (Plein écran).

6 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

L'écran actuel de l'ordinateur est transmis au projecteur sélectionné. En mode Direct, le projecteur est tenu occupé par un seul ordinateur et il est impossible d'utiliser d'autres ordinateurs.

Remarques

- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le menu du lanceur. (Voir page 42)
- Pour les présentations en mode Direct, les boutons [PAGE ▲▼] du contrôle à distance ou le bouton <HAUT/BAS> sur l'écran du menu fonctionneront de la même façon que les touches Page Up (page précédente) et Page Down (page suivante) du clavier de l'ordinateur. Vous pouvez permuter l'écran de présentation à l'aide de la télécommande, si un programme d'application actif sur l'ordinateur prend en charge les touches page précédente/page suivante.
- Une partie de l'image n'est pas projetée avec certaines applications (Microsoft Office Assistant, animation et localisation du curseur de la souris, par exemple etc.).
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.
- Placez au préalable [ARRÊTER MODE DIRECT] du projecteur sur [OUI] pour permettre à un autre ordinateur d'intervenir et de projeter des images en mode Direct.

■Arrêt du mode Direct

Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Projection par diverses méthodes (suite)

Mode Multidirect

Commutation d’un style à un autre

Le mode Multidirect comprend le “Style multi 4 écrans”, le “Style index 4 écrans” et le “Style index 16 écrans”.

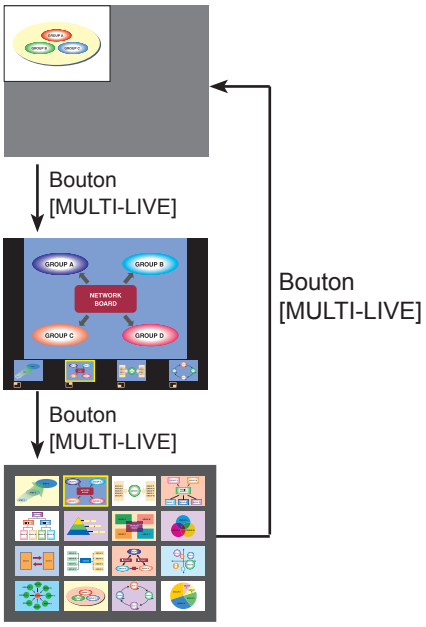
■Comment procéder

Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour changer de style.

Fonctionnement du projecteur

Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

- Style multi 4 écrans (Voir page 32)
  Réglez le projecteur en mode d’affichage plein écran. Attribuez un quart de l’écran du projecteur à chacun des quatre ordinateurs, et projetez les images sur l’écran du projecteur.
- Style index 4 écrans (Voir page 33)
  Affichez les index (petits écrans) de jusqu’à quatre écrans d’ordinateur, et agrandissez l’affichage pour un de ces écrans. Vous pouvez aussi commuter temporairement sur un affichage plein écran.
- Style index 16 écrans (Voir page 35)
  Affichez les index de jusqu’à 16 écrans d’ordinateur. Vous pouvez aussi commuter temporairement un de ces écrans sur un affichage plein écran.



Remarques

- Lorsque le projecteur démarre, il le fait avec le style qui était sélectionné la dernière fois que le projecteur a été mis hors tension.
- Lors du transfert en mode Direct, sélectionnez d’abord le style multi 4 écrans, puis cliquez sur l’icône [▶] sur l’ordinateur.
- Si vous commutez sur le style multi 4 écrans alors que cinq ordinateurs ou plus sont connectés en style index 16 écrans, la connexion au cinquième ordinateur et aux suivants sera annulée.
- Vous ne pouvez pas utiliser le bouton [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande en affichage plein écran.
- La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu “Réseau” du projecteur.

Projection par diverses méthodes (suite)

Style multi 4 écrans

Connectez jusqu'à quatre ordinateurs à un projecteur, puis divisez l'écran du projecteur en quatre sections, et affichez simultanément l'écran des quatre ordinateurs sur l'écran du projecteur. (Si la connexion est terminée, et que l'entrée se fait par le réseau.)

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour commuter l'écran de projection sur le mode d'affichage plein écran (le statut lorsque aucune fenêtre d'index (il s'agit de petites fenêtres) n'est affichée). (Voir page 31)

Si vous appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) une fois ou deux alors que les fenêtres d'index s'affichent sur l'écran de projection, l'écran passe en mode d'affichage plein écran.

Fonctionnement du projecteur

Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

Remarque

La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu "Réseau" du projecteur.

2 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

3 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.

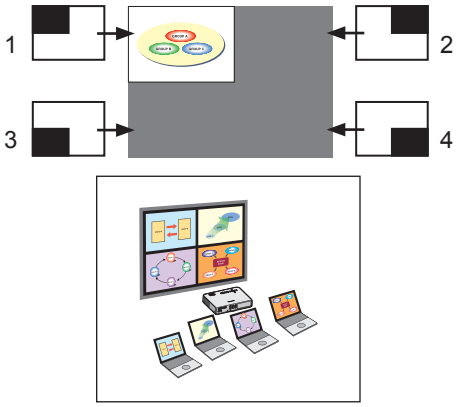
4 Cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) dans le menu du lanceur.

La fenêtre illustrée à droite s'affiche à l'écran.

5 Sélectionnez et cliquez sur l'emplacement de projection.

6 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

L'image de l'ordinateur est transmise vers le quart sélectionné de l'écran de projection.



■Choisir une position différente

Sélectionnez et cliquez sur une position différente de l'écran de projection à l'étape 4 ci-dessus.

■Affichage agrandi

Si vous cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) – [Full] (Plein écran) is clicked in the launcher menu, projector screens temporarily change to full screen display. Pour retourner à l'affichage initial, cliquez sur [Live mode] (Mode Direct) dans le lanceur et sélectionnez les positions de projection initiales sur chaque ordinateur.

■Arrêt du mode multidirect 4 écrans

Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Remarques

- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le menu du lanceur. (Voir page 42)
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.

Projection par diverses méthodes (suite)

Style index 4 écrans

Lorsque le projecteur est réglé sur “Style index 4 écrans”, connectez jusqu’à quatre ordinateurs à un projecteur, puis affichez simultanément l’écran des quatre ordinateurs sur les écrans d’index et également sur un grand écran. (Si la connexion est terminée, et que l’entrée se fait par le réseau.)

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour commuter l’écran de projection sur “Style index 4 écrans”. (Voir page 31)

Fonctionnement du projecteur

Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

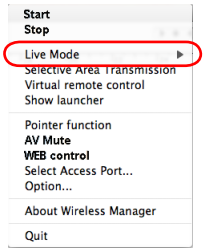
Remarque

La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu “Réseau” du projecteur.

2 Vérifiez l’indicateur d’état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

3 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s’affiche.

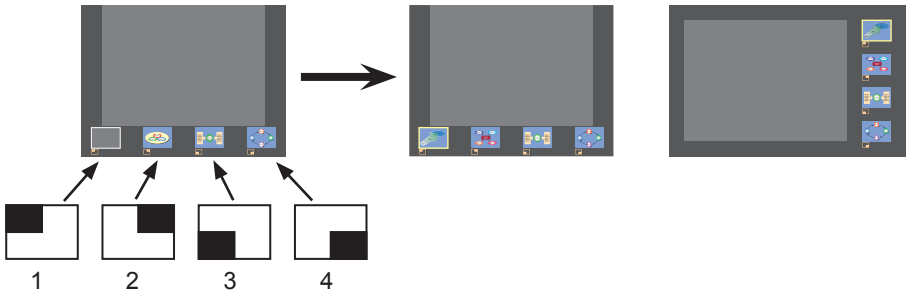


4 Cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) dans le menu du lanceur.

5 Sélectionnez et cliquez sur l’emplacement de projection.

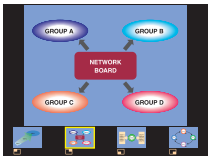
6 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

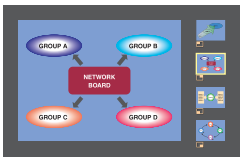
L’image de l’ordinateur est transmise à la zone de la fenêtre correspondante.



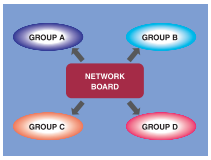
Projection par diverses méthodes (suite)

■Affichage agrandi





- Utilisez les boutons [◀ ▶] du contrôle à distance pour déplacer la mise au point (la boîte jaune) sur l'image à agrandir, et appuyez sur le bouton [ENTER] (Entrez). L'image est agrandie et affichée en haut de l'écran de projection.
- L'affichage de l'image remplit l'écran tout entier si vous appuyez à nouveau sur le bouton [ENTER] (Entrez).
- Pour revenir au style index 4 écrans, appuyez à nouveau sur le bouton [ENTER] (Entrez).



Remarques

- Lorsqu'une image agrandie est affichée, les boutons [PAGE ▲▼] du contrôle à distance fonctionneront de la même façon que les touches Page Up (page précédente) et Page Down (page suivante) du clavier de l'ordinateur. Par conséquent, l'écran de présentation peut être modifié à l'aide du contrôle à distance si l'application exécutée sur l'ordinateur prend en charge les boutons Page Up (page précédente) et Page Down (page suivante).
- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le menu du lanceur. (Voir page 42)
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.

■Arrêt de la projection de style index 4 écrans

Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Remarque

Dans le style index à 4 écrans, le témoin d'état vert reste allumé ( ). Les autres ordinateurs ne peuvent envoyer des images que vers les fenêtres non utilisées.

Projection par diverses méthodes (suite)

Style index 16 écrans

Lorsque le projecteur est réglé sur « Style index 16 écrans », vous pouvez connecter jusqu'à 16 ordinateurs à un projecteur, et afficher simultanément les écrans des 16 ordinateurs.
(Si la connexion est terminée, et que l'entrée se fait par le réseau.)

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour régler l'écran de projection sur « Style index 16 écrans ». (Voir page 31)

Fonctionnement du projecteur
Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

Remarque
La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu "Réseau" du projecteur.

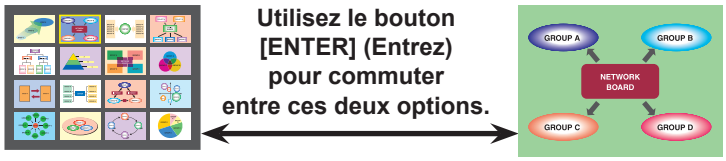
2 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

3 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Les images d'ordinateur sont automatiquement envoyées aux fenêtres vides de l'affichage à 16 écrans.
Il n'est pas possible de sélectionner la position d'affichage.

■Affichage agrandi

- Utilisez les boutons [◄►▲▼] du contrôle à distance pour déplacer la mise au point (la boîte jaune) sur l'image à agrandir et appuyez sur [ENTER] (Entrez) pour agrandir l'image de sorte qu'elle occupe tout l'affichage.
- Appuyez à nouveau sur [ENTER] (Entrez) pour revenir au style 16 écrans.



Remarques

- Lorsqu'une image agrandie est affichée, les boutons [PAGE ▲▼] du contrôle à distance fonctionneront de la même façon que les touches Page Up (page précédente) et Page Down (page suivante) du clavier de l'ordinateur. Par conséquent, l'écran de présentation peut être modifié à l'aide du contrôle à distance si l'application exécutée sur l'ordinateur prend en charge les boutons Page Up (page précédente) et Page Down (page suivante).
- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le lanceur. (Voir page 42)
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.

■Arrêt de la projection de style index 16 écrans

Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Projection par diverses méthodes (suite)

Mode Direct multisource

Il est possible de projeter l'écran d'un ordinateur simultanément sur jusqu'à huit projecteurs.

Remarque

Peut s'afficher sur les projecteurs ayant un numéro de réseau ou [1]-[4] ou [USER1]-[USER3] (Utilisateur1-3).

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour commuter l'écran de projection sur le mode d'affichage plein écran (le statut lorsque aucune fenêtre d'index n'est affichée). (Voir page 31)

Si vous appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) une fois ou deux alors que les fenêtres d'index s'affichent sur l'écran de projection, l'écran passe en mode d'affichage plein écran.

Fonctionnement du projecteur

Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

Remarque

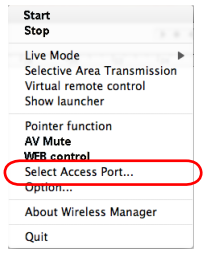
La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu "Réseau" du projecteur.

2 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.

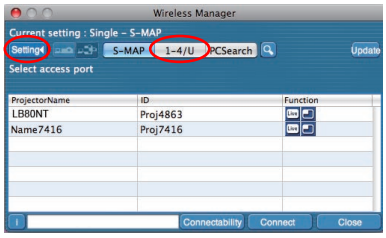
3 Cliquez sur [Select Access Port] (Sélectionner le port d'accès) dans le menu du lanceur.

(Lors du contrôle multidirect dans l'écran de recherche)



4 Cliquez sur [1-4/U] dans le menu de réglage.

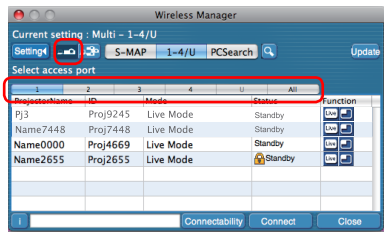
La fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [1-4/U] s'affiche.
Si le menu de réglage n'est pas affiché, cliquez sur [Setting ►] (Paramètre).



5 Cliquez sur [ ].

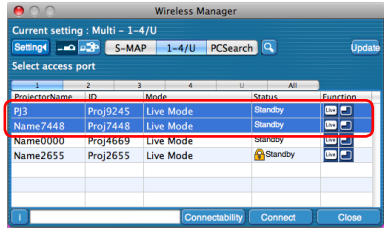
6 Sélectionnez le numéro de réseau des projecteurs de votre choix.

Les projecteurs sous tension dans le groupe réseau choisi sont listés.



7 Sélectionnez les projecteurs désirés, et cliquez sur [Connect] (Connecter).

Les projecteurs sélectionnés s'affichent en bleu.
Pour sélectionner une gamme continue de projecteurs, cliquez sur le premier projecteur, puis cliquez sur le dernier projecteur tout en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour sélectionner plusieurs projecteurs qui ne sont pas les uns à côté des autres, cliquez sur chaque projecteur tout en maintenant la touche Command enfoncée.
Si vous cliquez sur [Connect] (Connecter), la connexion aux projecteurs est établie.



Projection par diverses méthodes (suite)

8 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

9 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

La même image est fournie pour tous les projecteurs sélectionnés à l'étape 7.

Remarques

- La projection est affectée en mode multidirect pour le projecteur ayant le même numéro de réseau que celui sélectionné sur l'ordinateur.
- Parmi les projecteurs sélectionnés, s'il y en a un auquel un autre ordinateur transmet des données ou pour lequel l'écran de projection n'est pas réglé en mode plein écran, la projection est affectée à celui-ci.
- Plus le nombre de projecteurs augmente, plus la vitesse de transmission ralentit.
- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le lanceur. (Voir page 42)
- L'émission du son n'est pas possible en mode Direct multisource.
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.
- Placez au préalable [ARRÊTER MODE DIRECT] du projecteur sur [OUI] pour permettre à un autre ordinateur d'intervenir et de projeter des images en mode Direct.

■ Arrêt du mode Direct multisource

Cliquez à nouveau sur [ ] dans le lanceur.

Mode Multidirect multisource

Connectez jusqu'à quatre ordinateurs sur chacun des projecteurs (jusqu'à huit), et projetez l'image de chaque projecteur en style multi 4 écrans.

Remarque

Peut s'afficher sur les projecteurs ayant un numéro de réseau ou [1] - [4] ou [USER1] - [USER3] (Utilisateur1 - 3).

1 Appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) de la télécommande pour commuter l'écran de projection sur le mode d'affichage plein écran (le statut lorsque aucune fenêtre d'index n'est affichée). (Voir page 31)

Si vous appuyez sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) une fois ou deux alors que les fenêtres d'index s'affichent sur l'écran de projection, l'écran passe en mode d'affichage plein écran.

Fonctionnement du projecteur

Vous pouvez également modifier en sélectionnant [MULTI-LIVE] depuis le menu « Réseau » du projecteur et en appuyant sur le bouton <ENTER>.

Remarque

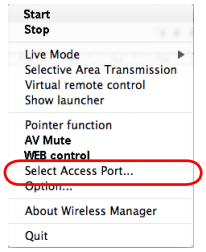
La touche <MULTI-LIVE> peut, selon les modèles, ne pas être présente sur la télécommande fournie avec le projecteur. Si vous ne pouvez pas effectuer la recherche à partir de la télécommande, faites-la à partir du menu "Réseau" du projecteur.

2 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.

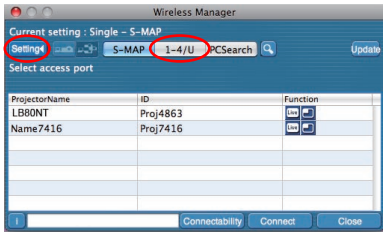
3 Cliquez sur [Select Access Port] (Sélectionner le port d'accès) dans le menu du lanceur.

(Lors du contrôle multidirect dans l'écran de recherche)



4 Cliquez sur [1-4/U] dans le menu de réglage.

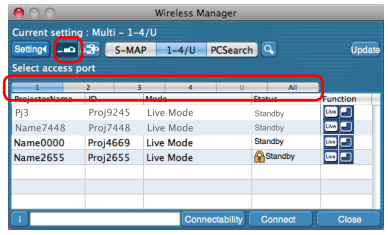
La fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) - [1-4/U] s'affiche.
Si le menu de réglage n'est pas affiché, cliquez sur [Setting ►] (Paramètre).



5 Cliquez sur [ ].

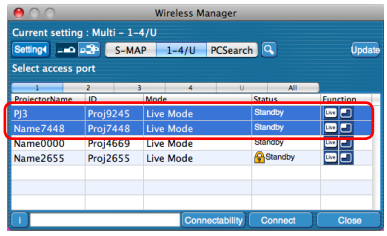
6 Sélectionnez le numéro de réseau des projecteurs de votre choix.

Les projecteurs sous tension dans le groupe réseau choisi sont listés.



Projection par diverses méthodes (suite)

7 Sélectionnez les projecteurs désirés, et cliquez sur [Connect] (Connecter).

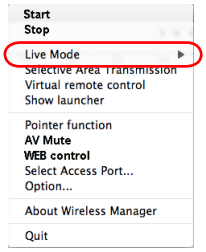


Les projecteurs sélectionnés s'affichent en bleu.
Pour sélectionner une gamme continue de projecteurs, cliquez sur le premier projecteur, puis cliquez sur le dernier projecteur tout en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour sélectionner plusieurs projecteurs qui ne sont pas les uns à côté des autres, cliquez sur chaque projecteur tout en maintenant la touche Command enfoncée.
Si vous cliquez sur [Connect] (Connecter), la connexion aux projecteurs est établie.

8 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

9 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.



10 Cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) dans le menu du lanceur.

11 Sélectionnez et cliquez sur l'emplacement de projection.

12 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

L'image de l'ordinateur est transmise vers le quart sélectionné de l'écran de projection.

■Choisir une position différente

Sélectionnez et cliquez sur une position différente de l'écran de projection à l'étape 11 ci-dessus.

■Affichage agrandi

Si vous cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) – [Full] (Plein écran) dans le menu du lanceur pour afficher l'écran de l'ordinateur sur toute la surface de l'écran de projection. Pour retourner à l'affichage initial, cliquez sur [Live Mode] (Mode Direct) dans le lanceur et sélectionnez les positions de projection initiales sur chaque ordinateur.

■Arrêt du mode Multidirect multisource

Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

Remarques

- La projection est affectée en mode multidirect pour le projecteur ayant le même numéro de réseau que celui sélectionné sur l'ordinateur.
- Si LB20NT/30NT est sélectionné parmi les projecteurs, ou si l'un des projecteurs n'est pas réglé en plein écran pour l'écran de projection, cela ne fonctionne pas.
- Plus le nombre de projecteurs augmente, plus la vitesse de transmission ralentit.
- En mode Multidirect multisource, une pression sur la touche [MULTI-LIVE] (Multidirect) du projecteur distant n'aura aucun effet.
- La qualité d'image ou d'autres options sont réglables dans la fenêtre <Option> en cliquant sur [Option] dans le menu du lanceur. (Voir page 42)
- Si une erreur de connexion survient pendant la projection, le message ["Live Mode" is deactivated] ("Live Mode" (Mode direct) est désactivé.) s'affiche. Vérifiez l'environnement de communication et redémarrez la projection en cliquant sur les boutons du lanceur.

Fonctions pratiques

Transmission de zone désignée

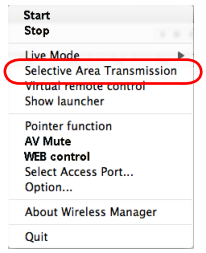
Au moyen de la fenêtre de zone désignée, vous pouvez spécifier uniquement l'information nécessaire depuis l'écran de l'ordinateur et l'afficher sur l'écran de projection.

Remarque

Les restrictions de ce logiciel varient avec le projecteur utilisé.
Pour les dernières informations, consultez la liste des modèles de projecteur applicable dans notre site Web (http://panasonic.net/avc/projector/). Si le CD-ROM de ce logiciel est fourni avec les accessoires du projecteur, consultez la « list of compatible projector models » (nom de fichier: [MANUALS] → [Pjlist] → [*.pdf], ou [WirelessManager] → [WMOperatingInstruction] → [pjlist-*.pdf]).

1 Cliquez sur [ ].

Le menu Lanceur s'affiche.

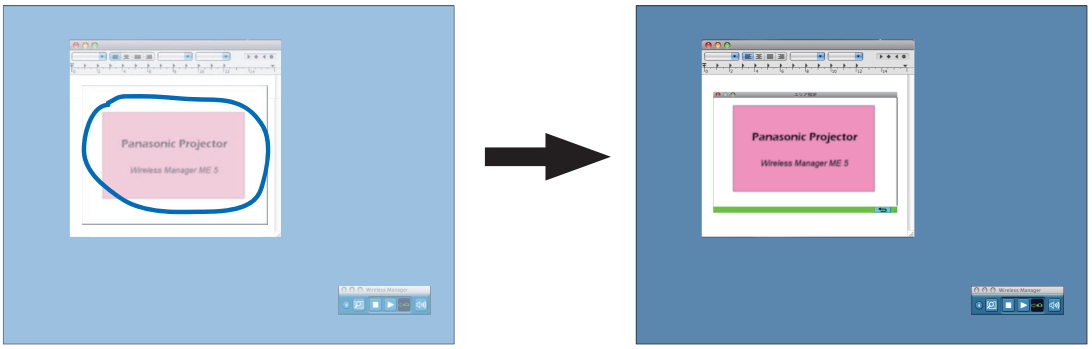


2 Cliquez sur [Selective Area Transmission] (Transmission de zone désignée) dans le menu du lanceur.

L'écran de sélection de la plage s'affiche.

3 Tout en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, entourez la zone que vous souhaitez envoyer au projecteur.

La fenêtre de zone désignée (verte) apparaît sur l'écran de l'ordinateur.
Vous pouvez effectuer des opérations dans la fenêtre de zone désignée en procédant comme d'ordinaire pour déplacer la fenêtre ou modifier sa taille.
• Si vous cliquez sur l'icône [ ], la fenêtre de zone désignée retrouve sa taille par défaut.



Remarque

Si vous avez dessiné une ligne droite, une fenêtre de zone sélective s'affiche dans la direction diagonale de votre ligne.

4 Vérifiez l'indicateur d'état du lanceur pour vous assurer que la transmission est possible ( ). (Voir page 28)

5 Cliquez sur [ ] dans le lanceur.

L'image qui se trouve dans la fenêtre de zone désignée est projetée.

Remarque

L'image qui se trouve à l'intérieur de la fenêtre de zone désignée est affichée le plus grand possible tout en conservant le rapport de format original spécifié dans la résolution de l'écran de projection.

■Arrêt du transmission de zone désignée

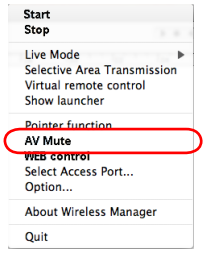
Cliquez sur [Selective Area Transmission] (Transmission de zone désignée) dans le menu du lanceur. La transmission de zone désignée est aussi quittée lorsque la fenêtre de la zone désignée est fermée.

Fonctions pratiques (suite)

Fonction obturateur

Efface l'écran pendant un moment.

1 **Cliquez sur [ ].**
Le menu Lanceur s'affiche.



2 **Cliquez sur [AV Mute] (Obturateur) dans le menu du lanceur.**
Efface l'écran pendant un moment.
La sortie audio est également activée.

3 **Cliquez de nouveau sur [AV Mute] (Obturateur) dans le menu du lanceur.**
[AV mute] (Obturateur) n'est pas activé.

Remarque
La fonction d'obturateur n'est disponible qu'en mode Direct ou en mode Direct multisource.

Fonction pointeur

Vous pouvez changer la forme du pointeur qui apparaît sur l'écran de projection en mode Direct/mode Direct multisource et le remplacer par un pointeur mieux adapté pour les présentations.

Cliquez sur [Pointer] (Pointeur) dans le menu du lanceur.

■Arrêt du fonction pointeur

Cliquez de nouveau sur [Pointer] (Pointeur) dans le menu du lanceur.

Fonction commande WEB

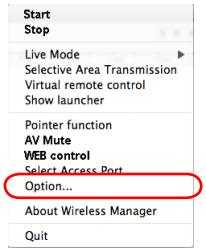
Commandez un projecteur via le navigateur WEB d'un ordinateur.
Pour plus de détails, consultez le « Manuel d'utilisation » du projecteur, ou le « Opérations sur le réseau ».

Options de configuration

Vous pouvez modifier divers paramètres liés à Wireless Manager ME 5.5.

Options de configuration

1 **Cliquez sur [ ].**
Le menu Lanceur s'affiche.



2 **Cliquez sur [Option] dans le menu du lanceur.**
La fenêtre <Option> illustrée à droite s'affiche à l'écran.

3 **Cliquez sur l'onglet que vous désirez régler.**

4 **Cliquez sur [OK].**

Transmission

■Resolution (Résolution)

Sélectionnez la qualité de l'image transmise de l'ordinateur vers le projecteur.

- [Normal] (Normale)
  La priorité est donnée à la vitesse en mode Direct.

- [High Picture Quality (Performance is affected)] (Qualité d'image élevée - les performances sont affectées)
  La priorité est donnée à la qualité d'image en mode Direct.

■Live Mode Settings (Paramètres du mode Direct)

- [Remove Image when shutting down Live Mode.] (Supprimer l'image à l'arrêt du mode Direct) :
  Régler cela si vous voulez que les images sur le projecteur soient effacées à la fin du mode direct.

- [Disable Screen Saver] (Désactiver l'écran de veille) :
  Ce paramètre désactive l'écran de veille de l'ordinateur lorsque Wireless Manager ME 5.5 est exécuté. Cochez cette case pour désactiver l'écran de veille en mode Direct.

- [Display sender's name in Multi Live Mode] (Afficher le nom de l'expéditeur en mode Multidirect) :
  Les caractères (max. 8) saisis sont affichés en haut à droite de l'écran transmis.
  Dans les modes de style index 4 écrans et 16 écrans, ils s'affichent aussi au bas de chaque image.
  (Les caractères alphanumériques ne s'affichent pas lorsque la case a été décochée.)

- [Produce audio along with video during live mode.] (Émettre le son avec le contenu vidéo en mode Direct) :
  Vous pouvez spécifier cette option si vous désirez émettre les données audio d'un projecteur en mode Direct.
  De plus, les réglages audio du lanceur ne sont efficaces que lorsque le son est émis par le projecteur.
  Le son ne peut être émis qu'en mode Direct.

- [Start live mode at the same time as connection.] (Lancer le mode Direct simultanément à la connexion) :
  La projection démarre lorsque la connexion est établie sans avoir à cliquer sur le bouton Direct.

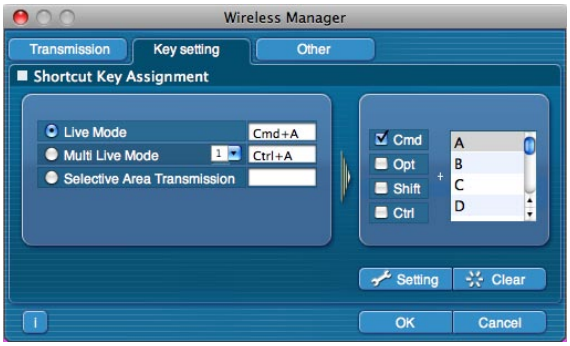
Remarque

Si vous laissez votre ordinateur sans surveillance, veuillez noter qu'un écran de veille protégé par mot de passe sera désactivé si l'option [Disable Screen Saver.] (Désactiver l'écran de veille) est activée.

Options de configuration (suite)

Paramètres des touches de raccourci

Vous pouvez définir des combinaisons de touches de raccourci pour contrôler les fonctions de Wireless Manager ME 5.5 à l'aide du clavier de l'ordinateur.



1 **Sélectionnez le mode ou la fonction pour l'attribution de la touche de raccourci, puis cliquez dessus.**

2 **Sélectionnez [Cmd], [Opt], [Shift] ou [Ctrl]. (Il est possible de faire plusieurs sélections.)**

3 **Sélectionnez dans la liste la lettre de l'alphabet à utiliser avec la touche choisie à l'étape 2.**

4 **Cliquez sur [Setting]** (Paramètres)**.**

La touche de raccourci spécifiée aux étapes 2 - 3 apparaît dans un espace blanc.
Si vous cliquez sur [Clear] (Annuler), le réglage du raccourci sera annulé.

Remarque

En mode Direct et Multidirect, la touche de raccourci permet de changer de mode sans arrêter le mode Direct.

Options de configuration (suite)

Autres

■Paramètre Favoris

Vous pouvez attribuer un nom différent aux projecteurs connectés. Une fois connecté, un champ s'affiche en bas de la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur).

■Règlage de la connection automatique

Vous pouvez effectuer des réglages automatiques pour la connexion de nouveaux projecteurs.

- Si la case [Make an automatic connection] (Établir automatiquement une connexion) est cochée et que le projecteur est enregistré en tant que destination pour la connexion automatique lors du démarrage de Wireless Manager ME 5.5, la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) n'apparaît pas et la connexion s'effectue automatiquement.
- Lorsque vous utilisez « Faire une connexion automatique », vérifiez que le nom du projecteur spécifié est affiché dans la colonne vide.
- Lorsque vous cliquez sur [Setting] (Paramètre), la fenêtre <Access log> (journal d'accès) apparaît et vous pouvez sélectionner le(s) projecteur(s) connecté(s) automatiquement. Jusqu'à 10 projecteurs peuvent s'afficher. L'affichage s'effectue en commençant par la connexion la plus récente.
  Lorsque vous désirez retirer un projecteur de la liste d'affichage, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton [Delete] (Supprimer) → [OK].

■Paramètres utilisateur

- Nom d'utilisateur
  Lorsque [Setting] (Paramètre) est sélectionné, la fenêtre <User name setting> (Réglage du nom d'utilisateur) à droite s'affiche.
  Spécifiez l'icône et le nom d'utilisateur affichés dans la fenêtre <Projector Search> (Recherche du projecteur) ([S-MAP], [1-4/U] ou [PC Search] (Recherche du PC)).

Remarque

Le nom d'utilisateur ne doit pas comporter plus de 8 caractères alphanumériques.

- Bouton Favoris
  Attribuez la fonction de votre choix à un bouton de lanceur spécifique. (Voir page 28)

: [Select Access Port] (Sélectionner point de connexion)
: [WEB control] (Commande Web)
: [Option] (Option)
: [AV Mute] (Obturateur)
: [Selective Area Transmission] (Transmission de zone désignée)
: [Virtual remote control] (Télécommande virtuelle)
: Aucune

- Adaptateurs
  Réglez l'adaptateur utilisé en temps normal (adaptateur LAN sans fil/filaire).

Informations de version

Les informations de version de Wireless Manager ME 5.5 s'affichent lorsque vous cliquez sur [i] sur la fenêtre d' <Option>.

Terminologie

Catégorie	Éléments	Description	Page
Réglages communs de connexion	**LAN**	Abréviation de Local Area Network (Réseau local). Il s'agit d'un réseau relativement limité, tel que le réseau d'une entreprise.	**10**
	Point d'accès	Ce sont des stations qui relaient les signaux électromagnétiques entre les ordinateurs d'un réseau local sans fil. Lorsqu'un ordinateur est connecté à un point d'accès, il peut communiquer via le réseau connecté à ce point d'accès.	**22**
	ADRESSE MAC	Chaque adaptateur de réseau local sans fil possède son propre N° d'ID. Un N° d'ID individuel est attribué à chaque adaptateur de réseau local sans fil du monde entier. Ces ID permettent d'échanger des données entre les adaptateurs. Ils combinent un numéro individuel géré et attribué par l'IEEE à chaque fabricant et un numéro unique attribué à chaque carte par le fabricant.	**22**
	Adresse IP	Le protocole Internet (IP) est un protocole de distribution des données. L'adresse correspondant à la destination de la distribution des données s'appelle une adresse IP. Une même adresse IP ne peut être utilisée qu'une seule fois sur un réseau local.	**25**
	Nom de domaine	L'identifiant correspondant à l'emplacement où les données sont transmises via le réseau. Il s'agit d'un alias composé de lettres de l'alphabet, de chiffres et de symboles remplaçant l'adresse IP difficile à mémoriser.	**25**

Terminologie (suite)

Catégorie	Éléments	Description	Page
Réglages avancés de connexion	**INFRASTRUCTURE (Mode infrastructure)**	Dans ce mode les communications s'effectuent via un point d'accès.	**22**
	WEP	Abréviation de Wired Equivalent Privacy. Il s'agit d'une méthode de chiffrement des données de communication. La clé de chiffrement est créée et transmise uniquement à l'utilisateur en communication, de telle façon que les données ne puissent être déchiffrées par un tiers.	**15**
	AES	Il s'agit des méthodes de cryptage standard de nouvelle génération du gouvernement des États-Unis. Les travaux de sélection sont effectués par le NIST (National Institute of Standards and Technology). AES: Advanced Encryption Standard	**15**

Foire aux questions

Examinez les points suivants avant de faire appel au service de dépannage.

La connexion au réseau sans fil ne s'établit pas entre mon projecteur et mon ordinateur.

- **Wireless Manager ME 5.5 fonctionne-t-il ?**
  Wireless Manager ME 5.5 doit être démarré sur l'ordinateur pour que les transmissions sans fil d'images s'effectuent vers le projecteur.

<Lorsque l'utilisateur ne possède pas l'autorité [Admin (administrateur)]>

- Lorsque l'utilisateur ne possède pas l'autorité [Admin (administrateur)], le nom et le mot de passe de l'[Admin (administrateur)] sont requis pour définir les paramètres de réseau.

<Erreur de réglage réseau>

Lors de la connexion avec le numéro de réseau [U (utilisateur)], il faut s'assurer que le réglage réseau est correct.

<Lorsque le pare-feu est activé>

Désactivez le pare-feu, puis lancez Wireless Manager ME 5.5.

Le projecteur et l'ordinateur ne peuvent pas être connectés via le réseau local sans fil ou câblé.

- Mettez le projecteur hors tension, attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête (le voyant d'alimentation du projecteur passe d'orange à rouge), mettez à nouveau le projecteur sous tension, puis redémarrez la procédure de connexion à partir du lanceur. (Voir page 13 ou 23)

Je suis éjecté du réseau.

- **Le projecteur est-il passé en mode [Suspendre l'activité] ?**
  Si le projecteur passe en mode [Suspendre l'activité] et qu'il est déconnecté du réseau, fermez et redémarrez Wireless Manager ME 5.5.
- **Vous êtes-vous connecté au réseau par l'intermédiaire d'une Connexion sans fil simple (Réseau [1], [2], [3], [4], [S-MAP], ou [Recherche du PC], utilisé Wireless Manager ME 5.5 et quitté l'application ?**
  Vous pouvez déconnecter le projecteur du réseau en vous connectant via une Connexion sans fil simple ([1], [2], [3] ou [4]), en utilisant Wireless Manager ME 5.5, puis en fermant l'application.
  Reconfigurez votre réseau local sans fil.

Je n'arrive pas à me connecter via une Connexion sans fil simple.

- **<[1] à [4] ou [U (utilisateur)] ne sont pas sélectionnables dans la recherche de point d'accès même si [Wireless LAN] (Réseau local sans fil) est sélectionné.>**
  Wireless Manager ME 5.5 est-il installé dans le dossier [Applications] ?
  Pour utiliser une Connexion sans fil simple, Wireless Manager ME 5.5 doit être installé dans le dossier [Applications] (./Applications).

Je ne peux par réduire la luminosité de l'affichage.

- **L'option [Disable Screen Saver] (Désactiver l'écran de veille) est-elle cochée ?**
  La luminosité de l'affichage intégré ne peut pas être réduite si l'option [Disable Screen Saver] (Désactiver l'écran de veille) de la fenêtre <Option> est cochée dans Wireless Manager ME 5.5.

Le son n'est pas émis du projecteur.

- Après avoir installé le logiciel, redémarrez toujours le système.
- Le son n'est pas émis si le pilote n'a pas été installé.
- Si vous utilisez Mac OS X v10.5 et vous êtes connecté à un compte utilisateur « normal », la sortie audio n'est pas disponible.
- Si le son n'est pas émis par les haut-parleurs internes une fois que vous avez quitté Wireless Manager ME 5.5, assurez-vous que [Haut-parleurs internes] est sélectionné dans [Sortie] de [Son] dans [Préférences système]. Sélectionnez l'option [Haut-parleurs internes].

Le son n'est pas émis de l'ordinateur.

- Si le son n'est pas émis par les haut-parleurs internes, quittez Wireless Manager ME 5.5, et assurez-vous que [Haut-parleurs internes] est sélectionné comme [Sortie] sous [Son] dans la boîte de dialogue [Préférences système]. S'il n'est pas sélectionné, choisissez manuellement l'option [Haut-parleurs internes].

Foire aux questions (suite)

La connexion au réseau local sans fil ou câblé est interrompue.

- Si le mode direct est annulé ou que la connexion est interrompue, démarrez la procédure de reconnexion à partir du menu.
  S'il est toujours impossible d'établir une connexion au réseau local, mettez le projecteur hors tension, attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête (le voyant d'alimentation du projecteur passe d'orange à rouge), mettez à nouveau le projecteur sous tension, puis redémarrez la procédure de connexion à partir du menu. (Voir page 13, 23)

La connexion ne peut pas être établie avec IEEE802.11 g / IEEE802.11 n.

- Dans des environnements avec des adaptateurs de réseau local sans fil prenant en charge IEEE802.11b et 802.11g, la connexion peut s'établir via 802.11b.
- Dans certains environnements d'exploitation, la connexion peut s'établir via 802.11b, en fonction de l'emplacement, des conditions du signal radio, de la distance ou d'autres facteurs.
- Certains adaptateurs de réseau local sans fil ne prennent en charge que les connexions AD HOC via IEEE802.11b.
- Il est possible d'utiliser IEEE802.11n uniquement lorsque le module sans fil (pièce n° : ET-WM200) et la connexion à l'infrastructure (avec point d'accès pour 802.11n) sont utilisés. Le module sans fil peut être utilisé sur certains modèles de projecteurs uniquement. Pour des détails, consultez « Liste de modèles de projecteurs applicables » sur notre site Web (http://panasonic.net/avc/projector/). Si le CD-ROM de ce logiciel est fourni avec les accessoires du projecteur, consultez la « list of compatible projector models » (nom de fichier: [MANUALS] → [Pjlist] → [*.pdf], ou [WirelessManager] → [WMOperatingInstruction] → [pjlist-*.pdf]).

La vitesse de transfert est faible.

- La vitesse de transfert peut être plus lente sous certains environnements d'exploitation (en fonction de facteurs tels que l'emplacement, les conditions du signal radio ou la distance).
- Évitez de placer des objets métalliques ou autres objets conducteurs près de l'antenne de réseau local sans fil d'un ordinateur, sinon la vitesse de transfert risque d'être plus lente.
- Lorsque le cryptage WEP est activé, les données d'image sont converties et le transfert peut durer un certain temps.

L'affichage de l'image est lent ou l'animation ne s'affiche pas de manière fluide.

- La vitesse du processeur de l'ordinateur est-elle lente ? (Voir page 11)
  Le mode Direct dépend largement des performances du processeur.
- La connexion peut être affectée par des communications sans fil à proximité.
- L'affichage des images est ralenti si [Resolution] (Résolution) est placé sur [High Definition] (Haute définition) dans la fenêtre <Option> (voir page 42).
- La vitesse peut être moindre lorsque d'autres applications tournent en même temps.

Le démarrage en direct échoue.

Lorsqu'un ordinateur est équipé d'une fonction de commutation graphique automatique, le démarrage en direct peut échouer si la « commutation graphique automatique » de l' « économie d'énergie » dans la « configuration de l'environnement du système » est active. Si le démarrage en direct échoue, alors utilisez-le après avoir désactivé cette fonction.

Foire aux questions (suite)

Il y a un délai entre les opérations effectuées sur l'ordinateur et leur application à l'image projetée.
• Wireless Manager ME 5.5 lit l'écran, comprime les données et les transmet au projecteur. Dans le projecteur, les données reçues sont extraites puis projetées. Certains délais se produisent dans le système, à cause du temps nécessaire au traitement et de facteurs liés à l'environnement sans fil. Les délais peuvent varier d'un ordinateur à l'autre.
Les couleurs d'affichage de Wireless Manager ME 5.5 sont étranges et il est difficile de lire les caractères.
• Vérifiez le réglage [Couleurs] sur l'onglet [Moniteur] dans [Préférences Système]. Attribuez à [Couleurs] la valeur [Approx. 32000] ou plus. Le mode direct ne peut pas être projeté lorsque sa valeur est [256 couleurs].
Établissement d'une connexion via un réseau local sans fil tout en utilisant Internet
• Si un environnement de réseau local sans fil pouvant se connecter à Internet est disponible, vous pouvez utiliser aussi bien Internet que la connexion au réseau local sans fil en intégrant un projecteur dans cet environnement. (Voir page 22) • Si vous avez une connexion Internet câblée, ce projecteur permet de fonctionner sans fil simultanément avec une connexion câblée à Internet.
La fenêtre de commande web n'apparaît pas.
• Annulez manuellement les paramètres proxy du WebBrowser utilisé.

GNU LICENSES

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991
Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

   The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

   If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

   This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

   Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the program's name and an idea of what it does.>
> Copyright (C) <yyyy> <name of author>
>
> This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

> Gnomovision version 69, Copyright (C) <year> <name of author>
> Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.
> This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1989
> Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999
Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.
Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that
any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

   A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

   The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

   "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

      (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

      These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

      Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

      In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

   Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

   This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

   If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

   However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

   When a "work that uses the Library" uses material from a

header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

   You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

   a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

   b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

   c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

   d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

   e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

      For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

      It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein.You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

    If any portion of this section is held invalid or unenforceable

under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

    <one line to give the library's name and an idea of what it does.>
    Copyright (C) <year> <name of author>

    This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

    This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

    You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

    Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

    <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
    Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Marques de commerce

- Macintosh est une marque déposée d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Microsoft et Microsoft Office sont des marques déposées ou des marques commerciales aux États-Unis et dans d'autres pays.
- PowerPC est une marque déposée d'IBM Corporation.
- Intel Core est une marque déposée d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les autres noms de société ou de produit qui apparaissent dans ce manuel sont des marques de commerce ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs. Notez que les marques ® et TM ne sont pas reprises dans le texte de ce manuel.

Remarques :

- Toute utilisation ou reproduction non autorisée de tout ou une partie de ce logiciel et des manuels est strictement interdite.
- Panasonic ne peut être tenu pour responsable des dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce logiciel et des manuels.
- Panasonic se réserve le droit de réviser les spécifications du logiciel et le contenu des manuels sans préavis.

Panasonic Corporation

Web Site : http://panasonic.net/avc/projector/

© Panasonic Corporation 2011